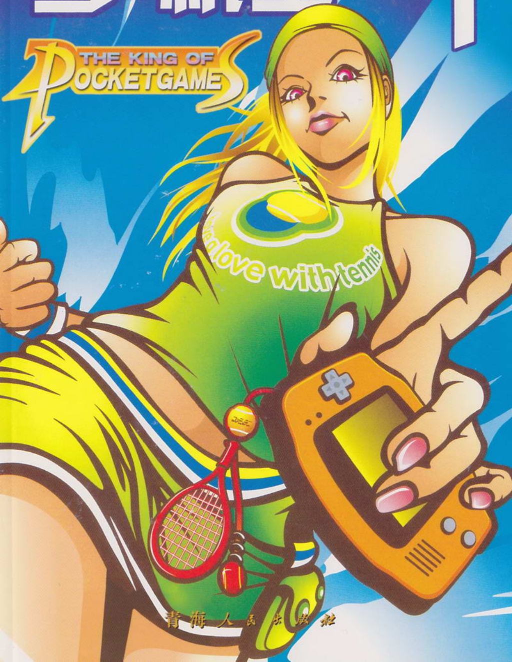
掌机王

THE KING OF POCKETGAMES

第一辑

VOL.1



青海人民出版社

黄金太阳
失落的时代



在去年8月登场的《黄金太阳 被开启的封印》可算是GBA上第一款原创RPG大作，精美绝伦的画面以及悦耳动听的音乐使玩家在掌机上也感受到了前所未有的震撼。时隔不到一年，续作就已经发售。这款《黄金太阳 失落的时代》无论是情节、系统和画面都比前作有了更大的提高，绝对是掌机玩家不容错过的大作。

掌 机 王

（第一辑）

游戏机实用技术杂志社　　编

青 海 人 民 出 版 社

前言

当我还是一个在校学生的时候，出一本掌机专刊就是我由来已久的想法了，国内的掌机玩家众多，各种电玩杂志层出不穷，却始终没有一本掌机专刊出现，这不能不说是一个遗憾。但是，真要做出一本掌机的专刊，却不知道会有多少玩家来关注它、支持它，或许是我们的谨慎使得这本相当于“试金石”的掌机特辑——《掌机王》诞生了，虽然它并不是一本月刊，但是它上面“第一辑”的字样已经表明了它将是一个系列的开始，一个掌机系列专辑的开始，是我们专门为掌机玩家服务的开始。我也希望它是一本专刊诞生的前奏，希望从这里开始得到广大掌机玩家的支持，因为你们的支持将是我们努力的动力。

这本《掌机王》是我们游戏机实用技术杂志社的第一本掌机特辑，“要做就要做到最好”一直是我们铭记的宗旨，因此在内容的制作上煞费苦心，在实用性、时效性、可读性、收藏性方面都作了兼顾，不仅有大量的新游戏介绍，还有许多回顾性的专题，其中呕心制作的“GBA游戏超强年鉴”绝对是每个GBA玩家必备的收藏宝典。另外，我们给大家奉上了GBA上的超大作《火焰之纹章 封印之剑》的精彩剧情小说，无论你有没有玩过这款游戏，都会被深深地吸引。

特辑不是我们的目的，掌机月刊才是我们的目标，而要想实现这一目标，需要的不仅仅是我们的努力，还需要大家的支持。如果你有什么好的建议或意见，想给掌机月刊的诞生出一分力，欢迎来信。

通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮编:730000
Email:ptfg@21cn.com

LIKY

目录

第一辑

1 目录

2 新作介绍

2 口袋妖怪 GBA
4 超级机器人大战 R
6 自制机器人 GX
8 传说的斯塔菲
10 徽章机器人 G
12 正邪幻想曲 ZERO
13 捉鬼陷阱
14 怪兽之门
15 大金刚飞行员
15 军刀沃尔夫
16 泡泡龙 旧 & 新
16 V MASTER CROSS
16 花店的故事 GBA

17 专题

17 手机游戏 便携的极致
24 谈谈日本的手机
26 GBA 周边配件大检阅
36 GBA 上的 DOOM
45 Step By Step 进入 GBA 的模拟世界
51 延伸你的 GBA
55 用你的 GBA 听 MP3
57 GBA 烧卡器四强大比拼

63 Wonder Swan 小特辑

67 GBA 游戏超强年鉴

117 美版游戏特辑

117 任天堂大战争
118 托尼霍克职业滑板 3
119 索尼克 ADVANCE
120 雷曼 ADVANCE
121 南梦宫博物馆
122 毁灭
123 蜘蛛人：电影版
124 古惑狼
125 混合兄弟
126 断剑：圣堂武士之阴影

127 攻略透解

127 恶魔城 白夜协奏曲
142 洛克人 ZERO
150 《机战 A》挑战极限的研究
152 龙珠 Z
155 **火焰之纹章 封印之剑 全剧情小说**

196 其他

196 班上的两个掌机迷
198 冤大头购机蒙难记
200 编辑部里的掌机族
204 GBA 新作发售表

GBA	NINTENDO	RPG	1人
	预定 2002 年 11 月发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

ポケットモンスター Pokémon

口袋妖怪 GBA（暂名）

令无数掌机玩家翘首期待的超级 PRG——《口袋妖怪》即将出现在 GBA 上。目前厂商已公布了一些令人激动的游戏图像，下面就让我们来看看这款传说中的超强作吧！



在前作《口袋妖怪水晶版》登场时，就以能选择女主角为卖点，在这次的 GBA 版中，同样保留了这一大受好评的设定。主人公是自己在游戏中的分身，能够选择女性版主人公可能会让人有更大的投入度吧。（笑）至于选择的主人公不同，游戏的剧情会不会不同，目前还不得而知。



↑帅气的男主角手上拿着绿色的精灵球，腰间挂着的应该是“口袋妖怪图鉴”吧。

←表情可爱的女主角，扎着红白相间的头巾，手上拿的是红色的精灵球，与男主角的绿色精灵球有什么不同吗？她腰间的挎包里面应该装满了精灵球吧！



必不可少的“口袋妖怪图鉴”

“口袋妖怪图鉴”一直是主角冒险中必不可少的工具，每次见到新的妖怪，这个工具就能将它的资料快速记录下来，而且当抓住妖怪后图鉴还能提供更详细的资料，所以是个相当强大的工具。主角平时都将它挂在腰上。





↑要集齐所有的妖怪不仅需要毅力，还需要运气，朋友的帮助也是不可缺少的。



↑这是在《金银》中就曾登场的鬼系妖怪吧。

战斗中的妖怪会使用各种特技，攻击、防御、辅助等等种类繁多。现在首次公布了 GBA 版的特技使用画面，大家看看与以前有什么不同。（仔细看，如果看不出来就是你眼神差，决不是游戏的画面没进步。呵呵！LIKY 先承认自己眼神差。）



↑“暴力投掷”攻击。

喜欢出门的博士

新登场的小田真木博士是一位疯狂的口袋妖怪研究者，比起以前那些整天呆在研究所研究书本的博士来，小田博士更喜欢到野外去观察妖怪，而且经常几天都不回家，被大家称为“出门派”。

在前几作中，博士总是最初登场的人物，并且总会给予主角第一只口袋妖怪，这次会不会像以前一样呢？从下面的图片看来博士的研究室好像没有像以前那样放着精灵球，那第一只口袋妖怪会是怎么得到呢？



小田真木博士

短裤、凉鞋、挎包就是小田博士的装备，果然是个“实干家”，他的包里会装有什么“宝贝”呢？应该也有不少精灵球吧。



←从助手的口里就可得知，博士经常出门，而且一连几天都不回来。



→上面站的那个人就是博士吧，与主角对话的是助手。

激烈的战斗

↓“突击”，冲撞敌人。





↑使用加强防御力的特技——镜面保护。

走进口袋妖怪中心（P.C）



口袋妖怪中心一直都是冒险中最重要的场所，受了伤的口袋妖怪都要到这里来治疗，所以是一个需要经常光顾的地方，而且这个中心也是一个供玩家们进行通信交换和通信对战的场所，中心的二楼就是提供这种服务的地方。



↓一楼就是给口袋妖怪回复HP和治疗各种疾病的地方，而且这些都是免费的哦，护士小姐也很热情。



↑二楼有3个窗口，一个是通信对战，一个是通信交换，还有一个窗口是什么呢？难道是像《口袋 金银》那样和以前的版本进行通信交换？将GBC上前几作的口袋妖怪传送到GBA版中？嗯！很有可能……

超级机器人大战R

スーパーロボット大戦R

GBA	BANPRESTO	S·RPG	1人
	预定2002年8月2日发售		芯片记忆
卡带	-		

《超级机器人大战R》的换装系统以及使用方法和《机战α》时差不多，同样是在开始下一话战斗前的INTERMISSION画面中进行。机体在换装后它的性能（HP、EN、装甲以及运动性等）、武器（武器种类、武器数量以及武器攻击力等）甚至机体地形适应性都和换装前有很大差别，所以是否换装便要预先有所准备。目前已知对应这个系统的机体包括《机动新世纪高达X》中的机体（GX可以换装成GX DIVIDER）、《机动战舰NADESICO》中的机体（艾斯特巴斯的0G装、炮战以及空战等形态）以及主角专用机艾古撒拉斯。至于主角专用机的种类，一共可以换装成5种不同形态！比起《超级机器人大战α》的晓击霸MK-Ⅲ还要多3种。

主角专用机简介



←主角专用机的近身格斗打击技，命中补正很高，是一种非常值得信赖的招式。





→强化加速能力的设计让艾古撒拉斯STRIKER成为陆战之王。

艾古撒拉斯 STRIKER



←擅长空战的主角专用机，在设计上相当重视提升机动力。



艾古撒拉斯 FLYER



↑高机动力的艾古撒拉斯FLYER拥有很高的命中补正，可以轻松地给敌人以致命的打击！

艾古撒拉斯 DIVER



→本游戏当中少数水中战斗能力拔群的原创主角专用机。打开胸部的发射装置，发动最强攻击，称霸水下世界！



↓装备远距离光线炮等多种射击类武器的机体，可主动发动远距离攻击或作援护攻击。搭载射程超远威力巨大的武器是艾古撒拉斯GUNNER主要特色。





艾古撒拉斯 GUNNER



↓在外星球的地面上也是艾古撒拉斯COSMO DRIVER大显身手的时候。





↑以宇宙战为设计目的，特点是装备了远距离诱导兵器，可以像NT机师那样发动浮游炮般进行全方位攻击。

艾古撒拉斯 COSMO DRIVER

新确定的系统就是在《超级机器人大战α》中首次使用的换装系统，《机动新世纪高达X》中的特定机体与主角专用机艾古撒拉斯已经确认肯定对应此系统，而《机动战舰NADESICO》中的艾斯特巴斯也可以使用该系统。另外需要在这一次的介绍中详细说明的就是主角系统的变更。





骑士凤牙







←骑士凤牙在新作当中也是实力强劲的机体。

←和TV版中装束完全不同的天河明人。他所驾驶的黑百合除了通常状态外还有装备了高机动力的部件。

搭档角色

这次，玩家可以从男女各一人的原创角色中选择一位作为故事的主人公。当然，除了主人公以外，还会有这样那样的以恋人身分而存在的搭档角色。各搭档角色究竟会对故事有什么样的影响呢，他们又是如何参与到故事中去的呢？



佐伯瑞穗

她是以艾克萨朗斯的开发技术者其中一名的身分担任机械整备职责的。父母双亲在卫星殖民地的事故中身亡，这就是她悲惨的过去。故事发生两年以前，她遇见了从土星圈生还的主人公，一起开始了艾克萨朗斯开发计划的工作。

拉捷·蒙多亚



他继承了父亲关于"地球圈的战争是能源战争"的观点，致力于发展"不管是谁都可以使用的无限能源"。对于自己不感兴趣的东西怎么都不会去搭理，但是遇到了感兴趣的东西则必定列入最优先行动的范围之内，到时候会对周围的其他事物视而不见。

主角系统新情报

在《超级机器人大战R》中可以选择的主角分别是拉鲁·古尼迪和菲奥娜·古尼迪，两个人的性格也变成像正统派的正义主角那样。与《机战A》的主角系统有所不同的是，尽管玩家只可以选择其中的一名角色作主角，但《机战R》两位主角却有各自不同的恋人。这种恋人是原创新主角的设定，必定能够在《机战R》的故事剧情上有所体现。目前已知的是拉鲁的恋人名叫佐伯瑞穗，而菲奥娜的恋人名叫拉捷·蒙多亚，究竟4位原创角色和故事主线之间有什么联系呢？还是让我们拭目以待吧。

本作有男女各一人的原创角色作为主人公，玩家可以自由选择其中一人游戏。这个时候选择的主人公会对搭档角色的台词和反应产生影响。因此，两个主人公的玩法也会很不相同，在一边不很明了的事到了另一面可能就很清楚了！

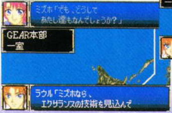
→这边是男主人公拉鲁，是一个热血汉。

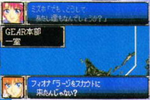




←而这边则是女主人公菲奥娜。

↓→即使是相同的情况台词也不一样哟！





双主人公系统会使台词发生变化！

GBA	NINTENDO/NOISE	A · RPG	1～2人
	2002年7月26日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

自制机器人GX

能够自己组装机器人，并控制它们进行战斗，这样的游戏相信大家已经玩过不少，但是大家有没有玩过“《自制机器人》系列”呢？曾在N64上推出过两作的“《自制机器人》系列”或许不太有名，但绝对好玩。现在系列的最新作即将出现在GBA上，名字就叫做《自制机器人GX》。

什么是自制机器人？



自制机器人——CUSTOM ROBOT，是基于现代科技的高速发展而研制出来的一种高集成化的小型机器人，通常它的身高只有30cm，一般应用于宇宙探查、救援、武器、医疗等领域。自制机器人的最大特点就是能够自由更换零件，通过搭配不同的零件来实现不同的功能。



为了考察自制机器人的机能，最常用的方式就是让它们对战，到后来这种对战渐渐成为一种时尚，于是……

战斗系统——激烈的空中对战

游戏是采用两个机体对战的形式展开的，双方都处在空中自由移动，用各种武器展开攻击，将对方击落就算胜利。由于前两作都是在N64上推出的，因此系列一直都以3D画面来表现战斗，



两个机体离得远了，画面也拉远了。



两个机体接近，画面拉近。

这次的GBA版当然不可能做成3D，但是游戏充分利用了GBA的回旋放缩等机能，2D的战斗画面同样充满迫力。

部分机体大公开



闪光战士

各方面性能都很平均，控制起来很容易。作为这次的主人公机体，是传统的“雷系列”的最新型。

X－雷

合金斗士



装甲非常厚，攻击力也非常强劲，但是速度慢是最大的缺陷。

新合金贝尔

空中美女



冲刺、急停都能任意控制的高机动性机体，造型非常可爱，是这次女主角操控的机体。

露娜

死亡打击者



这个机体的最大特点是身体可以变成半透明，然后进行突然冲刺来靠近对手来进行近身打击。

艾克斯卡利巴

从地上到空中，机器人的激烈战斗



系列初登场——变形机体

变形机体将会第一次登场，这次先给大家介绍的是“雷护卫”，它同样是属于“雷系列”的机体，除了一般的机器人形态，它还可以变形为战斗机形态。战斗机形态灵活性高，可以一边冲刺一边射击，使得玩家在战斗中又多了一种战略选择。





机器人形态



战斗机形态

随意组合你的机体

游戏最大的乐趣莫过于能够随意组合各种零件到机器人身上，不同的零件在战斗中能发挥不同的能力。以往的系列一个机体可以装备3种武器，例如左手装上枪，右手装上炸弹，背后还能装上辅助武器，而这次的游戏中，机体还能装备一个芯片，芯片的作用就相当于给机体搭载一个特殊能力，由此可见，这次的战斗将更加激烈。



4种零件大公开

游戏中有超过100种的零件，可以让你自由组合，这次先给大家公开其中的4种。

连射加农	音速来福	短枪	忍者弹
			
强力弹高速发射	一击必杀枪	接近战专用枪	巨大的手里剑
			
一次发射6枚子弹，射速非常快。	超高速射出一发子弹，威力奇高。	射程很短，但是子弹覆盖面非常广。	子弹形似忍者的手里剑，可以在墙上反弹。



GBA	NINTENDO	ACT	1人
	2002年8月9日发售		自带记忆功能
卡带	—		

伝説のスタフィー
でんせつ

传说的斯塔菲

任天堂的又一个“卡比”出现了，那就是这个长得像星星的家伙——斯塔菲。为什么这么说？因为这款《传说的斯塔菲》无论从画面风格还是游戏方式都跟《卡比之星》如出一辙，而主角斯塔菲更是与卡比一样可爱，不同的是卡比长得圆滚滚，而斯塔菲是颗五角星。不知道斯塔菲会展开怎样的冒险呢，让我们往下看吧。



海上的大冒险

一场突如其来的风暴将天界的王子斯塔菲刮到海上，为了返回天界，斯塔菲不得不在海上展开了冒险，洞窟、冰海、珊瑚、鲸鱼、沉没船，这些地方既好玩又有点恐怖，斯塔菲能否顺利返回天界呢？


这就是游戏的大地图了，场景很大啊。

从小魔女那里得到了扫帚，斯塔菲坐在扫帚上飞了起来，手里的魔杖也是小魔女的吗？不知道能否攻击敌人。



提供帮助的同伴

冒险过程中斯塔菲也并不孤单，它会得到许多同伴的帮助，这些形象可爱的同伴也是游戏中重要的角色哦，他们的帮助可是解决难题的“金钥匙”。游戏中同伴的种类非常多，而且游戏也有一个“同伴图鉴”，找到的同伴都会记录在图鉴里面，你能找到全部的同伴吗？






见到了大龙虾老爷爷，看斯塔菲高兴的样子。

同伴登场了！

アクア
从魔法之国来的小魔女，经常会提供一些有用的道具。



ホタルビ



能够照亮黑暗地方的同伴，圆墩墩的样子真可爱

ウキッズ



所谓的“温泉猿”，他会持有什么特殊能力呢？还是一个谜。




冰天雪地的地方，斯塔菲冻得不行了。







敌方角色登场

由于冒险的舞台是在海上，所以大部分敌人都是以鱼系角色为主。虽说是敌人，但看起来还是那么可爱。



ホタリーカ

有点像乌贼，头上有个照明灯能照亮黑暗地方。



コーラス

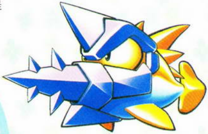
有点像青蛙的头，他们经常会在你不注意的时候结伴围攻。



マーボー

大眼睛的鱼，会采用旋风突进来攻击。

巨大的敌方 BOSS



ボエールン

嘴巴长有巨大的尖状突刺，看来这就是它的主要武器了，与它战斗可不是那么轻松的。

小心地与BOSS周旋吧！







这个BOSS主要的攻击手段就是冲过来刺击，所以每次只要小心地躲过它的冲刺就能在它身后找到巨大破绽，此时就是反击的时机。

迷你游戏——收集珍珠



在海中冒险的时候会经常看到许多奇怪的门，这些门就是玩迷你游戏的地方，大家可以在这种地方收集珍珠，另外游戏有一些隐藏秘密也与这些迷你游戏有关哦。





徽章机器人G
盔甲版／锹型版

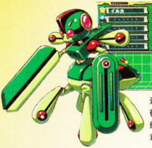
GBA	NATSUME	ACT	1～2人
卡带	2002年7月19日		自带记忆功能
	对应通信对战线		

令人期待的《徽章机器人》新作竟然成为ACT的类型，不禁让人大感意外。玩家这次要亲自操作自己的徽章机器人，攻击、防御、跑、跳，一举一动都由你来掌控。这种全新感觉的《徽章机器人》一定会给你带来不同以往的惊喜。



什么是徽章机器人？

徽章机器人是一种组合机器人，即由头、左手、右手、脚4部分零件组合在骨架上而成的机器人，它们还有一个重要部分就是放置在头中的徽章，这个徽章决定了它们不同的属性，而不同的零件使机器人获得不同的能力，这些能力包括攻击、防御、辅助等多方面，玩家可以从几百种形状、功能各异的零件中组合出一个自己独创的机器人，这正是游戏诱人之处。





选择自己喜欢的零件和徽章给机器人装上吧，组合出只属于自己的徽章机器人。

战斗系统



以往的系列一直是以RPG的形式展开游戏，战斗也是通过选择指令来控制机器人，这次游戏变为ACT形式后机器人的控制就变为手动了，玩家要控制机器人进行移动、攻击、回避。这次同样有成长的概念，随着战斗经验的累加，徽章可以升级，升级后攻击力、移动力都会有不同程度的提高。熟悉以往系列的玩家应该知道，徽章升级到一定程度后可以获得超必杀技——徽章力量，这一设定这次会不会保留呢？现在还不得而知啊！





↓画面上这么多能量槽？什么是什么啊！头都大了。



↑游戏是采用2对2的形式，战况可是很激烈的哦。

设置同伴的AI，让它自由行动

战斗中，玩家只能控制一台机体，另一个同伴是交给CPU帮你控制的，相当于是自由行动，但是它的作战方式还是由你来设定，你可以对它的徽章设置不同战术的“AI面板”（AIパネル），来指示它大致的行动方式，比如是重视攻击还是重视防御等等。一个徽章最大可设置5个“AI面板”。

可设置的“AI面板”种类会随着徽章的不同而有一些差异，而在徽章升级后能设置的“AI面板”也会更多。



↑在这里细心地设置同伴的AI。

熟悉的角色们

这次的主人公就是在GB版《徽章机器人5》（此作是在2001年12月才发售的哦）中登场的主角“コイシマル”，而故事发生在《5》之后不久，所以舞台仍然是在《5》的“すすたけ村”，如果大家玩过GB版的《徽章机器人5》，应该能在这次的游戏中找到许多熟悉的面孔。



→在“すすたけ村”的各种熟悉场所展开激烈的战斗，看右上角的文字似乎自己可以选择战场。



主人公
コイシマル

徽章机器人的历史

“《徽章机器人》系列”自从1997年在GB上初次登场以来，短短5年间已经推出了9作，其中GB上有《徽章机器人》1～5代，再加上一个《徽章机器人 卡片决斗》。WS上在1999年也发售了1作；PS上也在1999年11月发售过1作——《徽章机器人R》，然后是GBA上的1作——《徽章机器人 试航》，一般每一作都是同时推出两个版本——锹甲版/锹型版，然后隔不了多久又会推出一个完全版（配件箱版），这也算是游戏一个特点。从在这么短时间内这个系列能够推出这么多作不难看出此游戏的受欢迎程度，LIKY就非常喜欢这个系列。不过这次的GBA新作变成ACT形式，与传统的RPG形式截然不同，不知道这一改变能否获得成功呢？



徽章机器人　徽章机器人 配件箱版　徽章机器人2
徽章机器人3　徽章机器人2、3 配件箱版　徽章机器人4
徽章机器人5　徽章机器人 卡片决斗　徽章机器人 WS版
徽章机器人R　徽章机器人R 配件箱版　徽章机器人 试航

关于游戏的影像



在不久前的E3展上，厂商公布了游戏的几段动画，给人印象较深的就是画面比较漂亮，非常鲜艳亮丽，至于机器人的动作上，看起来有点生硬，感觉游戏的节奏也有点过快。不过可以看到机器人有很多精彩的攻击方式，花样也很多，这一点倒是令人很兴奋，只希望操作感不会差才好。



最新作——《徽章机器人G》

7月19日 两个版本同时发售





GBA	NEC	S·RPG	1人
	预定2002年7月19日发售		自带记忆功能
卡带	未定		

正邪幻想曲ZERO

在SS、DC、PS上都曾登场过的《正邪幻想曲》即将登陆GBA。作为一款正统的SRPG游戏，它特有的世界观以及严谨的系统曾吸引了不少玩家，而且，制作厂商NEC有着多年制作美少女游戏的经验，因此游戏漂亮的人设也是最让人称道的，现在游戏移植到GBA上，不知道这些特点有没有继承呢？赶快往下看吧！





《正邪幻想曲ZERO》的故事发生在一个天使、恶魔、人类3个种族共存的世界，主人公凯恩（カイン）是一个人族少年，一天，同他从小一起长大的女孩玛提亚（マティア）突然被天使强行带走，虽然凯恩奋力抵抗仍无济于事，还因此身负重伤，这突如其来的劫难迫使凯恩不得不开始面对自己的命运，整个世界也开始陷入一个未曾有过的战乱之中……

游戏的进行方式

剧情开始——事件部分——战斗部分——事件部分——剧情结束

游戏是以事件部分和战斗部分交替进行的。事件部分中，通过角色之间的对话，以及选择不同的分支路线来不断推动故事的发展。进入战斗部分就会展开正统的SLG战役，系列特有的战斗系统就会登场，武器的“剑血”、“凝血”、“潜在能力”等要素会让你体会从未有过的战斗乐趣。



在战斗中会获得BP（BIO POINT）值，对武器使用后能让武器的特殊能力觉醒，这就叫做“剑血”，而进行这一过程的指令就叫“仪式”。





在事件部分中，你可以见到表情丰富的角色们，人物的性格能够在此得到最淋漓的体现。另外，在事件部分会出现情节的分支，根据不同的选择，不仅会影响事件的发展，还会影响随后的战斗部分。



“剑血”只能引出武器的一个特殊能力，如果想引出两个特殊能力，那就必须用到“凝血”了，而且“凝血”还会更大地影响武器的数值。

登场人物

生活在基博斯特（キボース）岛的青年，本作的主人公，本来与玛提亚过着平静的生活，但是一切随着玛提亚被抓而打乱了。



凯恩 种族 人类 年龄 16岁

同凯恩一同生活在基博斯特岛上的女孩，突然被天使抓走。她拥有不可思议的力量，能够超越语言同树木交流。



玛提亚 种族 人类 年龄 16岁

长有黑色翅膀的恶魔族少女，性格开朗奔放，本来她应该是敌方的角色，但却一直在帮助主人公，她有什么目的呢？



露卡 种族 恶魔 年龄 ？

住在基博斯特岛世界树下的天使，喜欢阅读各种书籍，博学多才，头脑冷静，给了凯恩许多帮助。看他的样子多么酷啊！



约哈内 种族 天使 年龄 ？



捉鬼陷阱



GBA	Eidos Interactive	AVG	1人
	2002年7月25日发售		自带记忆功能
卡带	—		

在GBA上体验恐怖的滋味

一款惊悚题材的AVG游戏即将登陆GBA，值得注意的是游戏竟然是类似《生化危机》那样的3D形式的AVG，在GBA上出现这样的作品，是不是让大家很振奋，赶快往下看。



故事发生在一座古宅之中，捉鬼猎人乔治带着女孩阿里西亚刚刚踏进了这座阴森的古宅，房间的大门就自动关闭了，在接下来的时间，他们不断被房间内突如其来的幽灵所袭击，他们能否成功逃出呢？这就要看玩家你的表现了。



乔治

男主人公，职业为捉鬼猎人，发明了独特的捉鬼武器和传感器，以消灭幽灵为己任。

从小就和乔治一起长大的年轻女孩，性格开朗，一直不相信幽灵的存在。

阿里西亚

GAMEPOINT

1 舞台是不断变化的



游戏采用了"迷宫自动生成"系统，就是说每次进入游戏时地形构造都不相同，每次脱出的地点也不相同，这样使得游戏的耐玩度有了很大保证，每次挑战你都能获得足够的新鲜感。



人物好像也是用CG来描绘的。

2 设置陷阱来击退幽灵

游戏中只要找到出口，就能完成这一舞台，但是在寻找出口的过程中，幽灵会不断向你袭来，你该怎么办呢？此时就要利用陷阱来击退它们，不同的幽灵也必须用不同的陷阱对付才行。





游戏的场景的确充满谷味道。

3 道具的合成是重要的技巧



在古宅内能够找到许多道具，包括能直接攻击的武器以及制作陷阱的材料，其中大部分都是能够进行合成的。道具的合成在游戏进行过程中是一个相当重要的技巧，许多谜题的解决都要用到这个。



看右边的状态栏，红色的应该是人物的血槽。



GBA	KONAMI	RPG	1～4人
卡带	预定 2002 年 7 月 4 日发售		自带记忆功能
	对应通信对战线		

怪兽之门



《怪兽之门》是KONAMI2001年在街机上推出的一款迷宫探索类型的RPG，玩家要从见习者、战士、魔法使、赌徒、魔人等5名不同职业的人中选出一人，在满是怪物的地下迷宫中探险。每完成一个迷宫都会得到一个“完成之证”，当完成所有的迷宫，“怪兽之门“就会被你封印，而世界也会迎来和平。（好老套的剧情吧）



▲开始要从 5 种不同职业的角色中选择一人，根据自己的喜好来吧。



地下迷宫里徘徊着许多怪兽，前进的途中必须与它们战斗。随着将怪兽一个个消灭，主人公也会慢慢成长，能力也会越来越高，但是，敌人也会越来越厉害。




漂亮的女魔法使，两人在说些什么呢？

游戏并不光是只在迷宫中冒险，在迷宫外还会发生许多事件，例如与村民交谈收集情报，在商店买卖道具等等，碰到特定人物还会发生各种特殊事件。

其实大家也应该看得出来，这款游戏非常类似《风来之西林》，也就是那种以探险和收集为乐趣的不可思议迷宫类游戏，这类游戏向来就具有极高的耐玩度，对于一直就对《西林》着迷的LIKY来说，此作是绝对不会错过的了。


有的卡片能够召唤出怪物同伴，很有趣哦。


同时被多个怪兽包围是很危险的，尽量与它们一对一地战斗。

珍贵的道具——魔法卡


▲魔法卡附加不同的效果，根据战况来适时使用它们。

要想胜利完成迷宫，玩家需要用到一个重要道具——魔法卡（マジックカード），这种卡片是带有许多特殊效果的奇特道具，使用后能够对冒险起到重大帮助，例如体力回复、攻击、防御等，所以在迷宫中必须尽量多收集它们。


▲使用魔法卡是要消费 MP 的。

到达迷宫最底层得到“完成之证”就能从迷宫脱出，此后根据这次冒险收集到的魔法卡和金币可以获得一定的报酬。另外，收集到的卡片在下次冒险中可以继续使用，所以可以在某个迷宫多收集一些卡片为下个迷宫作准备。


魔法卡使用一次后就会消失，尽量多收集吧。

两种通信对战模式

使用对战线就能与朋友一起享受对战的乐趣。游戏有两种对战模式，分别是世界战争模式和竞速战争模式。

世界战争模式 WORLD BATTLE

在规定的时间内，在专用地图内大家进行地盘的争夺战。



竞速战争模式 SPEED BATTLE



4个人在同一个迷宫内冒险，看谁最先完成这个迷宫。这个模式是对应1卡带4人联机的哦。

开飞机的大金刚登场！

GBA	NINTENDO	RAC	1～4人
	发售日未定		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线，对应加速度传感器		

大金刚飞行员（暂名）



自从马里奥开起了赛车后，大金刚也不甘落后，它竟然开起了飞机，真是一个比一个厉害啊。这款《大金刚飞行员》的游戏方式与《马里奥赛车》十分类似，大金刚们开着飞机进行竞速比赛，比赛中也可以使用各种道具来陷害对手或加强自己的能力，当然这些道具都是带有《大金刚》特色的。



比较特别的是游戏卡带搭载了一个叫作“动作传感器”的特殊装置，你可以通过倾斜GBA来控制飞机的方向，也就是说你可以不用按方向键就能控制飞机了，这种操作方式是不是很过瘾呢？其实在以前GB上的《滚滚卡比》就搭载过这种装置，相当有趣啊。



最多4人联机

游戏可以让最多4人进行联机，能否做到1卡4人联机现在还不知道，不过可能性很大。

《马里奥赛车》中大金刚就曾登场，那么这次马里奥会不会来客串一下呢？



←看左下角的道具，应该是加速装置了。



→树上挂的是苹果吗？

GBA	NINTENDO	ACT	1人
	发售日未定		自带记忆功能
卡带	－		

军刀沃尔夫（暂名）

提到RARE公司大家一定会立刻想到他们开发的“《大金刚》系列”，现在他们正在开发另一款与《大金刚》风格非常近似的动作游戏——《军刀沃尔夫》。从游戏画面不难看出，背景和人物同样像《大金刚》那样带有特殊的CG效果，而游戏的方式似乎也同《大金刚》差别不大。





军斩沃尔夫是一头凶恶的灰狼，原本安静的小镇因为它的出现而变得恐慌。为了夺回被凶暴的军刀沃尔夫偷走的宝物，主人公要一边取得宝箱，一边躲避后面穷追不舍的敌人，稍有怠慢，你就会落入沃尔夫的血口之中。这种不断被人追逐的感觉一定会让你心跳加速，而且在前进的过程中还会有许多谜题和陷阱阻挡在你面前，这种紧张感更加会让你透不过气来。







逃回自己的帐篷就安全了。



想拿着拐杖对抗沃尔夫吗？



这个场景很有点3D味道。



大雪纷飞。

GBA	MediaKite	ACT	1～2人
	2002年7月11日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

泡泡龙 旧&新

1986年的街机名作《泡泡龙》即将移植到GBA上，这款含有解谜要素的动作游戏玩法非常简单，玩家控制可爱的泡泡龙巴比和由电脑控制的波比一起将版面上的敌人全部消灭就算过关，对付敌人的武器就是自己得意的泡泡攻击。游戏共有100关之多，要想全部完成也不是一件容易的事情。

GBA版不仅完全保留原汁原味的街机模式，还会加入重新制作的新编模式，新编模式的画面，音乐都经过大幅强化，绝对会给你一种焕然一新的感觉。



这种画面在现在看来有点“惨不忍睹”，但游戏的乐趣却依旧。



新编模式各方面都作了强化，连平衡性都作了调整。

GBA	SUCCESS	TAB	1～2人
	预定2002年7月发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		



V MASTER CROSS





决胜负的规则很简单，计算最后的POWER值，谁的大谁就赢，但在具体游戏过程中，卡片的属性、地形效果等因素都会影响到POWER数值。



游戏将采用128M的大容量，真不明白为什么那么多卡片游戏（《游戏王6》、《摄影小子》）用到这么大的容量，而许多经典游戏总不愿超过64M。（牢骚）

一款以漫画为题材的卡片游戏，玩家扮演的是穿过异次元来到“CROSS大陆”的V MASTER（V达人？V首领？），为了拯救世界与邪恶展开战斗（又是这一套），不过不是那种大打出手，你死我活的战斗，大家都是文明人，不会干那种丢形象的事情，大家只用面对面坐下来，玩玩卡片，谈谈心，偶尔召唤出几只召唤兽吓唬吓唬对方就行了，要打架？让召唤兽去干吧！

お花屋さん物語GBA 花店的故事GBA

いやし系お花屋さん

GBA	TDK CORE	SLG	1人
	2002年7月26日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		



这是卡琳住的小镇，看起来充满童话风格。



有时候客人会向你定购某种花，此时可一定要按客人的要求完成啊！

漂亮的女孩卡琳（カレン）一直都想开一家花店，为了这个目标，她开始了自己的奋斗。这是一款经营类的SLG游戏，玩家扮演的就是女孩卡琳，游戏的基本进程就是不断在花市买花，然后拿到各个小镇去贩卖，以此来筹集资金，最终目的就是建起一家自己的花店。

游戏中花的种类有120种以上，不同的季节登场的花的种类也会不同，一切都像现实中的一样，或许你玩过这款游戏后对花卉的认识也会深入不少。

手机游戏 便携的极致



文：LIKY

说到手机游戏，恐怕很多人脑海里就会想到“吃豆”、“俄罗斯方块”、“猜数字”等游戏，因为这些都是在我们的NOKIA、MOTORALA等手机中经常能看到的附带功能，但是今天要谈的并不是这些在小小的黑白屏幕下由几个简单点阵组成的简单游戏，我想向大家介绍的是画面、音乐都不亚于FC、GBC游戏的手机游戏，或许你还不相信，手机游戏也能达到这个程度吗？但是你看过下面的内容后你就会转变观念了。



这是东芝最新发售的一款TT21型号的手机，采用了2.1英寸的TFT液晶显示屏，最大发色数65536色。（GBA的屏幕是2.8英寸，最大发色数也只有32000色呀！）

日本是一个游戏产业极为发达的地方，他们的游戏已经渗入到生活的每一个地方，可能我们平日所见的无非是PS2、NGC、XBOX主机的大战，GBA与WSC的对决，其实在日本，手机游戏同样是游戏市场上一个不可忽视的组成部分。



我们什么时候才能普及这样的手机呢？

日本的手机跟我们的手机绝对不是一个概念，当我们国内的手机还处于黑白屏幕、GPRS上网的时候，他们的手机早已进入超大彩色液晶屏、随时上网、随时收发EMAIL的时代，强大的机能使得它的游戏也决不是我们想象中的那些“俄罗斯方块”等游戏那么简单，在上面移植一些FC、GBC游戏是一件轻而易举的事情。在日本，手机的普及率相当高（超过80%），所以许多游戏厂商都不愿放弃这么一块大肥肉，争相在手机上推出游戏，许多大牌的游戏厂商如CAPCOM、SEGA等都还经常推出旗下知名游戏的手机版，如《生化危机》、《太空频道5》，KONAMI旗下的KONAMI NET DX的部门就是专门从事手机游戏的开发，这些厂商也经常移植一些FC上的经典老游戏到手机上。手机游戏有一个最大的优点，就是可以方便地让众多用户一起玩同一个游戏，就像电脑上的网络游戏一样。而且手机游戏不像普通的游戏那样需要购买软件，它只需要你每个月交纳一定的月费（一般300日元每月），就能通过手机简单地下载到。方便、有趣以及无与伦比的交互性使得它们成为日本时下最普及的娱乐方式。说了这么多，相信大家最想看的还是这些手机游戏的具体表现了，那就赶快往下看吧。

勇者斗恶龙怪兽篇

厂商：ENIX　类型：RPG　网络：i mode α

提起《勇者斗恶龙怪兽篇》(以下简称《DQM》)，相信不会有人不知道吧？在GB上创下销售纪录的它，不光移植到PS上，现在也跑到了手机上。手机版的《DQM》比起GB版的稍作简化，游戏场景包括“牧场”、“不可思议之森”、“斗技场”、“街”4部分。游戏的基本进程也就是不断在不可思议之森里面冒险，收集怪兽和道具，然后将多余的怪兽饲养在牧场中，有兴致就可以去斗技场参加比赛，比较特别的就是街这个场所，这里其实是一个和其他玩家通信的地方，在这里可以和别的玩家进行怪兽的交换、配合，当然也可与别人对战，将自己培养的怪兽和别人的比试一番，看看谁的强。



→同GB版相同，一边收集怪兽同伴一边冒险，不过这次登场的怪兽比GB版要多得多，总数达到300种。



←将自己培养出来的怪兽与全国范围内的对手对战，这是一个相当令人激动的地方。

目标是收集所有的怪兽!

牧场

冒险之前最好来这里整理一番，带上要培养的怪兽以及一些必需的道具。

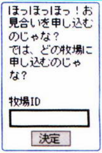


不可思议之森

以收集怪兽和道具为目的，有3个不同难度的迷宫可供选择，难度越高获得贵重道具的几率越大。



街



想与别的玩家交流时，只要输入对方的手机号就可以了，想想以前用GB玩还必须用对战线才能进行通信，现在真是方便啊。

斗技场

在这里能参加斗技场的大会，如果觉得自己的怪兽能力够强大就去试试吧。



竟然能与PS版《DQM》连动

此作竟然能与5月30日推出的PS版《DQM1+2》进行连动，可以互相交换怪兽等等，但是手机和PS怎样进行连接呢？



←这是PS版《DQM1+2》，能够与他进行连动肯定是乐趣倍增。

对战傻瓜台

厂商：PONOS　类型：迷你游戏　网络：i mode α

听名字很奇怪吧，其实这个游戏的玩法就够傻的，看到旁边的那张图了吗，两个人拿着小小的手机玩对战游戏，(倒)果然是够傻瓜的，不过话又说回来了，如果两人是情侣，那情况又另当别论了，情侣玩这个游戏应该能使好感度大幅UP的。

这个游戏包含了许多小型迷你对战游戏。



赛马骑手

从4种不同特性的赛马中选择一匹进行赛跑，适时地鞭打赛马，合适分配体力，看谁先到达终点。



两人一起对战，如果战况激烈，不小心失手……哇！你赔我手机！

功夫摩擦



只用按一个键就能进行的激烈对战，两个角色会自动地左右移动，两人接近的一瞬看准时机按下键就能攻击到对方。

一二钓鱼



在有限的时间内两人一起钓鱼，最后比较钓起来鱼的总重量，谁多谁赢。

拳击传说



一个拳击SLG游戏，玩家要不断进行练习和特训，提高自己的能力，目标是在有限的时间内拿到世界冠军，游戏可以和全国范围内的对手进行对战，具有很强的挑战性。

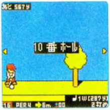


射击王

可以双打的射击游戏，目标会从画面左右出现，看准时机击落它们，与朋友配合感觉应该不错。

可以看出以上几个游戏都比较简单，但是能两个人一起玩的话这份乐趣肯定是成倍上升的，毕竟，快乐是需要找人来分享的。

高尔夫



正统的高尔夫游戏，游戏有18个洞，即使不连接网络也能进行游戏，击球时要注意按键的强弱。

天使之翼

厂商：KONAMI　类型：SPG　网络：i mode α

以人气漫画《天使之翼》为题材的手机游戏，这也是众多FANS期待的游戏。游戏是由3个部分组成，分别是以3个不同的主人公为主题，即太阳王子葵新伍、队长大空翼、S·G·G·K若林源三，他们要完成不同的特训，也就是要玩不同的迷你游戏。





《周刊少年JUMP》杂志会配合游戏将一些特殊的待机画面作为礼品送出。

太阳王子葵新伍





游戏方式很简单，玩家控制葵新伍不断接住落下来的皮球，皮球的数量会慢慢增加，要求玩家的反应要越来越灵活。FANS可以注意到背景是意大利的街道。

翼君的射门



这是以原作中大空翼著名的“DRIVE SHOOT”射门为题材的迷你游戏，游戏不仅仅是简单把球踢出去就行了，踢球的哪个部位、用多大力量都是有技巧的。

S·G·G·K若林源三



S·G·G·K（SUPER GREAT GOAL KEEPER）若林源三，玩家要控制他把守球门，将射来的球一一挡出，开始能把守的范围很广，但随着游戏的进行，把守的范围会越来越小，游戏的难度就因此提升。

比较有意思的一点是，厂商会定期举办一个叫“翼CUP”的比赛，所有在玩这个游戏的人都可以来参加，如果取得了优胜就会获得特别的手机待机画面。

名侦探福尔摩斯

厂商：ARTOON　类型：AVG　网络：I mode α

根据动画《名侦探福尔摩斯》改编而来的游戏，游戏有点类似于打地鼠的味道，教授等3个坏蛋会从地洞露出头来，你只要按下对应的按键击中他们就行。

用锤子打击坏蛋，但是要注意不要打中自己人。





对应不同的难度有4种模式可以选择。



成为名侦探福尔摩斯

游戏的主要模式其实是以AVG形式展开的，玩家扮演的就是名侦探福尔摩斯，面对各种诡异案件，要不断地展开调查，根据提示选择正确的选项，慢慢揭开案件的真相。

日本野鸟之旅

厂商：TAITO　类型：AVG　网络：I mode α

抓拍！抓拍！



玩家是一名摄影师，在全国各地的野鸟保护区寻觅，要给那些珍稀野鸟拍照，收集它们的珍贵照片。游戏中约有550种野鸟，成功拍摄到的野鸟会收集到野鸟图鉴里面，而且可以将图片作为待机画面。

←拍摄成功后还能听到这只鸟的叫声哦！

→图鉴上会写明鸟的一些基本资料，努力去完成全部图鉴吧。





←在事件模式下搜寻目标，发现目标后立刻切换到摄影模式。

贤者的城塞

厂商:NAMCO TRADING　类型:A·RPG　网络:J-SKY α

在一个被称为“贤者的城塞”的都市里，制造出了“贤者之石”的传说的炼金术士为了寻找一个合适的继承者，将他的研究成果分散开来放在城下的地下迷宫中，只要能谁通过这个地下迷宫的考验，就能解开“贤者之石”的秘密，成为他的继承者，于是玩家也成为众多求道者中的一员。

→在地下迷宫中冒险时，游戏采用ARPG的形式进行，有点类似于《风来之西林》。





游戏男主角



←被敌人包围了，最好集中攻击，各个击破。

→使用全屏攻击的魔法，让多个敌人遭受打击。画面表现力非常华丽哟！



游戏女主角



地下迷宫中藏有大量的道具，而游戏也搭载了一个特殊的系统，即许多珍贵道具可以刻上第一个发现它的人的名字，这样一来如果看着别人用着自己命名的道具是不是很有成就感呢？

幻想 | ∞

厂商：RIVERHILLSOFT　类型：RPG　网络：i mode α

手机上的正统RPG

这是一款正统的RPG，游戏的舞台是一个剑与魔法的世界，玩家扮演一名赏金猎人，需要不断接受委托，打倒敌人，完成事件。玩家首先必须在“冒险者组合”的地方接受委托，随着冒险的开始，手机会自动下载这个委托事件的剧情，然后你必须在一天的时间内解决它。

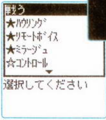




←游戏的标题有点奇特，似乎想表现一个无限广阔的世界。



→发现了宝箱，不知道到里面是宝物还是陷阱。



←战斗时合理地选择作战指令，魔法是威力强大的攻击方式。



形态各异的敌方怪兽，会给你的冒险带来巨大麻烦。



→在这个充满欧洲中世纪风情的世界，将会展开什么样的冒险呢？



←游戏的舞台包括沙漠的古都、海贼的城堡、华丽的都市等场所，地图看起来非常广阔。

随着自己等级的不断提升，委托事件的种类也会越来越多。当完成事件后，你还可以与其他的冒险者交换情报、交换道具，就像网络游戏一样。



突然出现的怪兽敌人，似乎是狮子、黑山羊和老鹰的结合体。

太空哈利

厂商：SEGA　类型：STG　网络：J-SKY α

→消灭全部敌人，夺回整个大陆的和平。





游戏最大的特点是爽快感十足，漂亮的画面也令人注目。

←游戏中造型奇特的敌人是当时玩家谈论得最多的话题。

作为世嘉射击游戏的经典之作，《太空哈利》一直被众多射击迷所怀念，玩家要控制超能力战士哈利在画面上自由移动，击落迎面飞来的各种敌人。这次世嘉制作的手机版《太空哈利》保留了原街机版的最大特点，游戏独有的爽快感和紧张感被忠实再现。



世嘉经典射击游戏手机版登场

生化危机 侵袭噩梦

厂商：CAPCOM 类型：STG 网络：J-SKY α



《生化危机》在日本创下了极高的人气，手机版的《生化危机》也积极跟进，这款《生化危机 侵袭噩梦》是以《生化危机 枪下游魂》的系统为蓝本制作，即以射击形式展开游戏。在游戏中，许多著名的武器如麦林、火箭筒等都会登场，玩家要使用各种各样的武器与凶猛的丧尸对决，而且，根据完成游戏的成绩会有4种不同的结局等着玩家。



←发现一只可爱的小狗，不知道对事件有什么影响。



→在3个大关内玩家要与丧尸展开激烈的战斗。



←游戏是以动画的方式来表现丧尸的，似乎有点Q。

杀或被杀，你只有两条路可以选择

乌拉拉的频道 J

厂商：SEGA 类型：迷你游戏 网络：J-SKY α

这是以《太空频道5》的大人气女主角乌拉拉为主角的迷你游戏集，不光是漂亮的乌拉拉会在游戏中登场，许多《太空频道5》的反方角色也会活跃于这次的游戏中，例如那些邪恶但可爱的莫罗星人。

智力莫罗



莫罗星人会不断投来写有数字的星星，你必须及时按下对应数字键打碎这些星星，画面带有极强的3D感觉。



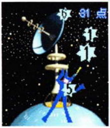
幸运莫罗

向莫罗星人占卜自己今天的幸运颜色以及幸运食物，不知道准不准。





有趣莫罗



画面上会不断出现飞过来的流星，必须按下对应的数字键击中它们。漂亮的画面，动感的音乐，再加上不断改变的背景，很容易让人投入。另外，利用网络游戏还能不断更新场景、角色和音乐。



©SEGA/UGA,2001

塔比奥卡★帕尼克

在《太空频道5》中的有名敌方角色塔比奥卡★帕尼克（タピオカ★パニック）发生了暴走，谁能阻止它呢？这是一个爽快的动作游戏，共有10关。





太空边缘

横向的竞速游戏，玩家驾驶着飞行器要躲开沿途出现的陨石、星星等障碍，看谁先到到终点，场景分为宇宙、天空和海3个，游戏画面非常漂亮。





在手机上和乌拉拉一起玩

1942

厂商：CAPCOM　类型：SHT　网络：J-SKY α

作为当年CAPCOM的街机射击名作，《1942》给许多玩家都留下了难以忘记的回忆。《1942》可以说是CAPCOM射击游戏的始祖了，可能许多玩家就是从此作开始接触射击游戏的，虽然以现在的眼光看来它是那么的简陋，但是它带给老玩家的感动却是珍贵的。





→打掉一组红色飞机，能够得到令武器加强的道具，这一点几乎已经成为射击游戏的定律了。

←接到特定道具能带上2架小飞机，这也是非常有趣的设定。

赛马

厂商：NETDREAMERS　类型：SLG　网络：I mode α



在牧场中精心培养你的爱马，看它的样子多开心。



参加比赛时就会用充满迫力的动画来表现，气氛很紧张啊！

赛马游戏在日本有着极高的人气，手机上的赛马游戏也是非常常见的，就像现在要给大家介绍的这款。这款赛马游戏算是一个育成游戏，通过玩一些小迷你游戏来培养你的赛马，然后让它参加比赛，目的当然是要让它夺得各项比赛的冠军了。

值得一提的是，在牧场中你还可以与其他的玩家进行对战，看谁培养的马最强。当你的赛马退役后还可与其他玩家的赛马交配，培养出更强的下一代。

最强的赛马就在你的手中诞生

I-ONE the MOVIE

厂商：TAITO　类型：待机画面　网络：EZweb



佐藤江梨子

从2001年年末开始，"ez movie"网站就提供下载日本人气偶像的画像作为待机画面的服务，这一服务受到众多用户的喜爱。于是许多人气偶像纷纷成为待机画面的主角。其中最受欢迎的恐怕就是这些漂亮的MM了……



←这就是专门提供这项下载服务的站点。（当然是用手机才能访问的站点。）



福井裕佳梨



原史奈

国内的手机似乎任你再有钱也用不了这样的图片当待机画面。

结语：看了上面的介绍，大家是不是都在流口水呢？相信大家在惊异这些手机游戏效果的时候也在想，我们什么时候才能拥有这样的手机呢？（其实LIKY也在流口水啊！现在觉得我的8250简直是垃圾。）不过在短期内我想我们是不可能达到日本手机市场的那种发展规模的，所以目前我们还是安心地用自己的NOKIA，玩自己的GBA吧！

LIKY：前面给大家介绍了许多日本手机游戏，相信大家此时一定对手机在日本的发展状况产生浓厚的兴趣，因此LIKY特地找来现留学东京的JUSTICE为我们简单介绍一下日本的手机，让大家也能了解了解这世上除了摩托罗拉V70、诺基亚8850外还有什么样的手机。

谈谈日本的手机

文：JUSTICE



日本国内的电信市场比较开放，因此手机服务提供商比较多，有NTT DoCoMo，KDDI au，J-PHONE等，手机的厂商包括，SONY爱立信（合作厂商），松下，富士通，京赛拉，卡西欧，三洋，日立，东芝等，而在国内十分出名的诺基亚在日本我只看到过一款产品，摩托罗拉更是不见踪影，可见日本市场牢牢的被日本厂商垄断，其次在手机系统上日本主流手机没有采取几乎是世界标准的插卡手机，而是采用无卡系统，下面就来介绍一下三大厂商的手机。

NTT DoCoMo

NTT原来是日本国有企业，民营化过程中被分割，主要分成NTT 东日本、NTT 西日本、NTT DoCoMo等，NTT DoCoMo是日本拥有用户最多的手机服务提供商，以通讯质量好而立足于手机市场，过去的503系和210系都取得了成功，而在KDDI au率先推出新一代手机后，作为老大的DoCoMo也立刻推出了FOMA系和211系，211系是210系列的增强型，大多采用4096色STN液晶显示屏，属于低端产品，而FOMA系个人认为属于未来型手机，p2101v支持可视电话功能，不过由于价格昂贵，并没有得到十分热烈的反映。在5月底，DoCoMo推出了503系列的增强型——504系列，部分采用了26万色TFD液晶显示屏，支持高速i-mode。除了主流系列，还有一些比较特殊的机器，比如sh251i，具有相机功能，并附带闪光灯，最大的特点是翻盖上的液晶屏也是彩色的！还有SO502IWM（SONY爱立信出品），支持mp3播放，也是一款比较另类的产品。而在价格上NTT属于高价位服务，210，211及503系价格在1万至2万之间，*（如无特别说明，本文中所提价格均以日元为单位。）*而FOMA手机在4万左右，最新推出的504系列价格在3万至4万之间。



带数码相机的sh251i，采用CCD镜头，还带有闪光灯。





支持可视电话功能的p2101v，发售时价格达到6万日元。

KDDI au

KDDI是由kdd和ddi两家电信公司合并而成，在日本手机市场的占有率仅次于NTT DoCoMo，其在日本市场首先推出新一代手机，掀起日本电信公司之间的又一次技术大战，au新一代手机具有MPEG4播放和GPS（全球定位系统）两项比较引人注目的功能，目前支持MPEG4播放的手机只



能播放MPEG4影像的c5001T。





有au c5001T一款，由东芝生产，而且使用专用软件还可以将自己通过摄像机拍摄的影片上传到手机上；而支持GPS的系列包括c5001T，以及a30xx和c30xx系列，这些手机能够通过GPS确定自己的方位，并在地图上显示出位置，通过Email可以将图片传给朋友，这样就不会担心碰不上了。值得一提的型号有A3013CA，它是au第一款附带照相机的相机，35万像素，4倍变焦，并采用了26万色CF液晶显示屏。au新一代手机中的低端产品的型号为c10XX，都不支持MPEG4和GPS，都采用了65536色TFT彩色液晶显示屏，虽然没有特别过人之处，但c1002s不得不提。



C1002S

c1002s由SONY爱立信推出，凭借其出众的外观设计，加上少见的桔红色，深得年轻人的喜爱，在一段时间内十分热销，并有脱销现象，我周围的很多人都换了这款手机。6月初SONY爱立信再接再厉推出a3014s，保持c1002s的出众外观，并加上了GPS功能。c1001sa也值得一提，由三洋推出的这款手机，具有“GLOBAL PASSPORT”（国际漫游服务）功能，支持在日本以外国家使用（中国只有北京，上海，香港可以使用），不过在外国使用的电话费就高得可怕了。au的非新一代产品（大多是去年年中出的）也有不少独特的产品。c452ca，卡西欧生产，和卡西欧生产的手表一样，具有防震，耐水的特点；c413s，具有蓝牙功能；c404s具有mp3播放功能。而笔者使用的c410t，只是一款中规中矩的手机，并无过人之处，购买它全因为价格——0元。现在KDDI au的非新一代手机大多为0元，而c1002s的新推出时价格为6800左右，而带GPS的在8 800到12 800之间，c5001t五月末还维持在14 800左右，但六月突然降至4 800。



c410T

（注：0元就是不要钱了，这个也是au的特点之一，一般在推出9个月左右的手机会降价到0元，而其他两个公司一般很少有0元产品，即使有大多也是黑白屏幕，这样只要每个月付使用费就可以了，加上au的学生半价，一般的学生只要3 000日元即200人民币就可以摆平。）

J-PHONE

J-PHONE在3大手机服务提供商中被称作万年第三，无论是用户拥有量和新加入数量都长时间排在第三，但在最近加入数量超过了KDDI。其产品最大的特点就是主流产品全部附带相机功能，尤其值得一提的是j-p51（松下生产）竟然采取了和照相机一样的设计，镜头前还有保护盖。产品价格一般在1万至2万之间。



j-p51

从上面的介绍，大家一定能体会到笔者最为熟悉的就是KDDI au的产品，其实这是和使用时的费用有关，三者之中，电话费最低的是DoCoMo，其次是J-PHONE，最高的是au，但是au有个学生半额，因此学生使用au的产品是最低廉的，再加上au的0元产品众多，所以au在学生之中人气最高，而看了上面的介绍你也一定感觉到DoCoMo的产品并没有特别过人的地方，那是什么使它成为日本第一的呢？除了NTT具有与中国电信在中国相当的地位外，DoCoMo的网络服务也确实丰富。DoCoMo的i-mode，au的ez web和J-PHONE的j sky之中信息量最大当属i-mode，在用户量上已经超过3200万人了（日本人口为1亿2千万），而大部分手机游戏都在i-mode上推出，其中最出名的当属《勇者斗恶龙》了，而在ez web和j sky上大多就是俄罗斯等益智游戏，如果要玩游戏当推DoCoMo的手机了。



P2101V

笔者知识浅薄，不能完全体会手机的技术，而且由于手机更新速度太快，文中不免有不足之处，请大家见谅。



GBA周边配件大检阅



GBA 自从发售的那一天开始，就不断有各种各样的周边出现，官方的，非官方的；日版的，美版的；实用的，多余的……稀奇古怪，五花八门，这次就让大家一次看个够。大家可别流口水啊！

日版篇

GBA/NGC 连接线

发售日：不明

售价：1400 日元

GBA能与NGC连动是一个相当大的卖点，让GBA充当NGC的手柄或者两者交换游戏数据，以后甚至还可以从NGC下载游戏到GBA上。这个连接线就是让 GBA 和 NGC 进行连接的必要配件。



GBA 专用通信对战线

发售日：2001 年 3 月 21 日

售价：1400 日元



通信对战线恐怕是GBA 玩家必备的装备了。通信、交换、对战是任天堂一直倡导的掌上游戏理念，因此绝大部分GBA 游戏都对应通信对战线，要想享受与朋友一起游戏的乐趣，这个配件一定不能少。这种对战线能让两个玩家进行连线，如果要让4个玩家一起连线，就必须准备3 条这样的对战线进行连结才行。国内也有这种对战线的组装货，价格 15 元以下，基本上没有什么质量问题，还有一种组装对战线是4头的，即可以直接让 4 名玩家连线，非常方便，价格在 25 元以下。



组装4头连机对战线，接头用不同颜色来区分 1～4P 玩家。很不错哟：）

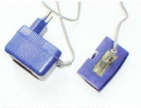
GBA 专用充电电池包

发售日：2001 年 3 月 21 日

售价：3500 日元

快速充电2小时就能使用10小时，够强劲。不过它的价格也不菲（折合人民币 220 元左右）。这个周边国内很难见到，建议大家也不要动它的心思，因为它的额定电压是110V，在国内使用时你还得给它接上一个 220V 转 110V 变压器。目前国内市场上也有类似的组装充电电池包，价格在 30 元左右，个人不太推荐，还不如用镍氢充电电池，因为将那些组装充电器拆开你就会发现它的内部就是2节不知品牌的7号充电电池，充满电后的使用时间也只有 4 小时左右。（市面上还有一种稍微好一点的充电电池包，背后带有电量指示灯，价格在 60 元左右，使用时间要长一些。）





紫枫用了一年多的国产充电器。
“粗旷就是美……”

GBA 专用 AC 电源

发售日：2001 年 3 月 21 日

售价：1500 日元



GBA 没有直接的电源插孔，使用电源时还必须装上特殊的电池仓的盖子，然后再接上电源线，似乎有点麻烦。这款官方的原装电源使用的也是 110V 额定电压，对于国内的玩家来说也是不实用的。国内的组装电源价格都很便宜，15 元左右。

e 读卡器

售价：5800 日元

发售：2001 年 12 月 1 日

这是任天堂官方在 2001 年年底发售的一款对应 GBA 的特殊周边，它由读卡器和卡片两部分组成。卡片上都搭载了文字、画面、声音等程序，通



过读卡器读出这些程序就能在GBA上运行，比如说玩一些迷你游戏，看小动画、甚至用一些小工具。任天堂会不断发售新的卡片，目前已经推出的有《口袋妖怪》、《动物之森》等等，以后还预定推出老掌机“GAME WATCH”游戏的卡片。不过，这些游戏的容量都很小，不要期待它们能有GBA游戏那样的表现。



e工具


e动画


e迷你游戏

下面这些配件都不是任天堂官方出品的，但都是经过任天堂的授权，由其他生产商出品的。

LIGHT BOY ADVANCE

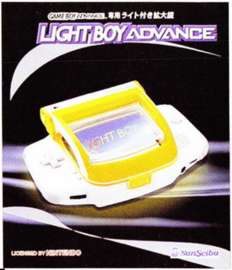
售价： 2680日元

发售日： 2001年3月21日（黄色）

2001年12月21日（紫色限定版）

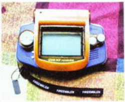
2002年4月26日（蓝色）

这套装备是放大镜和照明灯的二合一，放大镜提供1.2倍的放大效果，照明灯使用2节7号电池，由2颗小灯泡提供亮度，使大家能够在完全没有外部光源的情况下正常游戏。不过，实际的使





用效果并不理想，照明时屏幕上会出现灯泡的反射亮点，极度影响游戏画面的效果，而且，由于光线角度问题，屏幕上部边缘部分亮度也不够。国内组装产品价格在20元左右，有一种产品还加上了小摇杆和按键，变成摇杆、放大镜、照明灯三合一，价格也是20元左右。


→组装三合一，很强的说……

ARM LIGHT ADVANCE

售价： 2200日元

发售日： 2001年12月23日

最新开发的照明灯，使用了4颗高亮度的白色小灯泡，因此照明效果接近自然光，而且可以在一定范围内调整灯泡角度。2节7号干电池能使它连续使用15小时。









GBA 屏幕贴

售价： 500日元

发售日： 不明

GBA的屏幕反光有点严重，这个屏幕贴就是处理这个问题的。将这个透明的贴膜贴在GBA的屏幕上就能有效地预防屏幕反光问题，不过也会



导致屏幕亮度降低。在国内这个东西很常见，当然都是组装货，价格也就5～10元。这些组装的屏幕贴可谓是GBA的“屏幕杀手”，贴上后根本没有起到防止反光的效果，只会使屏幕更暗，如果你要撕下来，那你的GBA屏幕可得经受一次大磨难——屏幕上会留下许多很难去除的胶，所以奉劝玩家千万不要买组装货。



LIGHT ADVANGCE

售价： 1800 日元

发售： 2001 年 12 月 20 日



又是一款使用白色灯泡的照明灯，也能够在一定范围内调整照明角度，不过只有2个灯泡。使用2节7号电池。





GBA 屏幕保护盖

售价： 500 日元

发售： 发售中

GBA的液晶屏幕是很娇贵的，所以一定要做好保护措施，这就是一款专门保护GBA屏幕的周边。固定在GBA的顶部后，可以自由翻起或合上，





而且并不会影响拔插卡带或连接对战线。最初发售了3种颜色：黑色、透明蓝色、透明粉色。另外，某些游戏发售时也会推出以该游戏为主题的特别版屏幕保护盖，如《特鲁尼克大冒险2ADVANGCE》和《光明之魂》。



GBA 专用把手垫（GRIP PAD）

售价： 500 日元

发售： 2001 年 11 月 10 日



这是一个增加“手感”的周边，(笑)将它贴在GBA的背面，握起来更加舒服一点，也更牢固一点。(有没有人握着GBA不小心掉到地上的？)这个周边一次附带了两种垫子，黄色的宽一点，薄一点，而蓝色就窄一点，厚一点，可以根据自己的喜好随意选择。



GBA 专用摇杆

售价： 980 日元

发售： 2001 年 12 月 8 日



用GBA玩格斗游戏配上摇杆当然最好了，这款GBA专用摇杆虽




然看起来体形庞大了点，但却能很好地固定在GBA上。摇杆部分能灵活地360度旋转，2个按键也有意设计得很大，整体手感不错。

GBA 迷你小包

售价：1280 日元

发售：2001 年 8 月 8 日

能够装入一台主机和几盘卡带，也能够将对战线装入。整个包造型小巧，可以提在手上，也可挂在身上，随身携带非常方便，国内好像还没有见到仿制产品。




GBA 携带盒

售价：880 日元

发售：2001 年 8 月 1 日

造型像肥皂盒一样，有蓝色和紫色两种颜色，大小刚好放下一台主机。盒子上印有《马里奥赛车》的宣传图画，如果喜欢这个游戏倒可以考虑买一个，不过国内肯定很难买到。






盒子内部分两层，不要误会该周边装得了机器装不了卡，装得了卡装不了机器。

GBA 储藏盒

售价：1850 日元

发售：2001 年 7 月 23 日



这个盒子强调的就不是便携了，它是放在家里收藏主机和卡带用的。可以看到它非常大，除了主机以及周边，还能放进30盘卡带。将心爱的主机和卡带放在这个盒子里一定会让人非常放心的。



GBA 卡盒

售价：300 日元

发售：2001 年 11 月 10 日



大家知道，GBA的卡带不像以前GB的卡带有一个塑料卡盒，所以保存起来不太方便，现在有一种专门为GBA卡带量身定做的卡盒，它正好能放下一盘卡带，有3种颜色。卡盒正面刻有“GBA”字样，背面也刻有“GAMEBOY ADVANCE”字样。



GBA 卡盒

售价：350 日元

发售：2001 年 12 月 8 日

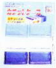



又一种GBA的卡盒，这种卡盒的大小跟CD盒差不多大，能一次放入4盘卡带，正面刻有“GAMEBOY ADVANCE”字样。

GBA 卡带保护盖

售价：680 日元

发售：2001 年 12 月 0 日




这个周边并不同于卡盒，它只相当于卡带的一个保护盖，可以盖

住GBA卡带数据口的那一端，当然也适用于GB的卡带。

GBA 挎包

售价：900 日元

发售：不明



这个挎包大家应该很熟悉，因为国内很多地方都有卖的（当然是仿制品了，售价15元左右）。这个挎包可以系在皮带上，不过总感觉不太安全，生怕机器会摔出来。

GBA 挂机绳

售价：680 日元

发售：2001 年 12 月 20 日

非常小巧时尚的挂机绳，上面印有GAMEBOY ADVANCE字样，而且还附送一个小



贴纸，可以在上面写上自己的名字然后贴在挂机绳上作为记号。目前发售的颜色只有蓝色和粉红色两种。不过厂商也推出了以游戏为主题的挂机绳，例如《滚滚棒》的，不过售价要比普通的贵100日元，为780日元。



这是以《滚滚棒》为主题的挂机绳。

GBA 背包

售价：2480 日元

发售：不明



这个背包的体积可算是庞大了，基本上什么都可以装，无论是主机、卡带还是对战线，甚至还能装下16开本大小的杂志，其实它更像一个旅行包。

TV de ADVANCE

售价：9800 日元

发售：2001 年 12 月 25 日



其实在《游戏机实用技术》2002年3月AB合刊上LIKY已经给大家详细介绍过这个装置，这是一套将GBA游戏画面转接到电视上显示的装置。这套装置不仅支持AV端子输入，还支持S端子输入，显示效果非常不错。不过需要将GBA主机拆开，经过一定的改造才能将这套装置连接到主机上，所以实际操作过程中存在相当风险，显得还不太成熟。国内已见到此装置出售，售价550元左右。



←实际演示画面效果非常不错。



注意：该装置没有经过任天堂的授权。



GBA 金手指

售价：5800 日元

发售：2001 年 12 月

使用这个装置能对游戏进行修改，例如玩RPG游戏时将LV改到最大或将金钱改成无限，玩动作游戏时将HP改成不减少等等，只要输入特定的金手指就能简单达成。装置内藏了27个游戏的196个金手指码，以后还能自己输入金手指码，最大能保存1000个，每当新游戏发售，厂方（金手指的制造商）都会尽快将对应的金手指码公布在网上。





金手指的运行画面。

美版篇

看过了日本厂商的周边，我们再来看看美国厂商的周边吧。虽然美版、日版GBA没有较大差别，但是它们的周边还是存在着较大区别。

GBA 专用 AC 电源

厂商：NITENDO

售价：19.99 美元

这是专为美版GBA设计的专用电源，看得出与日版的电源存在较大差异。注意这个电源是美国任天堂官方出品的。



PowerStation

厂商：Mad Catz Accessories

售价：19.99 美元

这也是一套GBA充电装置，令人惊异的是它带有3个电池包，每个电池包充满电后都能提供12小时左右的电力，看来只要买了一套以后就不用买一颗电池了。



POWER PARK EX



厂商：InterAct Accessories

售价：19.99 美元

这个周边是一个充电器装置，充满电后它能够提供20小时的电力。它的充电方式也很奇特，像手机充电器的“座充”一样，即把GBA放在台座上进行充电。

Battery Pack with Grips

厂商：Mad Catz Accessories

售价：14.99 美元

同样是一个充电装置，但是它带上了手柄，因此握起来手感非常好。国内也有类似周边出现。



NGC/GBA CABLE

厂商：NINTENDO

售价：11.99 美元

美版的NGC/GBA连接线，与日版的没有任何区别，只是包装不同。



Gameboy Advance/Color Case

厂商：A L S Ind Inc

售价：19.99 美元



这么大一个包，可以装下GBA主机、配件和许多卡带，侧面的小包还是专为放手机准备的，比较适合出远门的人。



BodyGuard Case

厂商：Gamester

售价：9.99 美元

非常酷的一个盒子，大小正好放下一台GBA，拿着这么一个盒子在手里一定非常时尚。



Special Edition Accessory Pak

厂商：Intec

售价：49.99 美元

这盒子价格不菲，但是它也值这个价格，因为它里面包括了许多周边，让我们来看看有些什么。





Ultra Game Pak

厂商：Intec

售价：39.99 美元

这也是许多周边的“合集”，它包括的内容有AC电源、通信对战线、耳机、车载电源、照明灯、卡盒、屏幕盖。



Intec Value Game Pack

厂商：Intec

售价：9.99 美元



同为厂商Intec出品的周边“合集”，包括的内容有硬质塑料外套、耳机、4个卡盒。

Game Boy Advance Case

厂商：A L S Ind

售价：11.99 美元



这个包不大也不小，不仅可以装下机器，还可以装下一两盘卡，可以挂在肩上又可以提在手上，比较方便。这个包在国内很常见。

Game Boy Advance Shoulder Holster

厂商：Bensussen, Deutsch & Associates

售价：14.99 美元



能够将GBA挂在肩上一定非常酷，这个包就是让你耍酷的。这个很像警察挂手枪的包，现在可以让你来挂GBA。

Zip Around

厂商：Bensussen, Deutsch & Associates

售价：9.99 美元

带拉链的小包，大小正好装下GBA，很像装随身听的那种包，很小巧。



Roll Cage

厂商：Mad Catz Accessories

售价：9.99 美元

这个装置恐怕会让大家看得一头雾水，它是干什么用的呢？其实它是GBA屏幕的保护装置，避免GBA从高处摔下时砸伤屏幕，不过实用性好像不大。



Traplight-Arctic

厂商：Gamester

售价：9.99 美元

你能看得出它是一个什么周边吗？我想你一定猜不出来，它其实是一款照明灯，设计得非常巧妙的照明灯，光线从两边照下，不用担心屏幕反光，可以看到开关就在下方。



Flood Light

厂商：Gamester

售价：14.99 美元

一款GBA的照明灯，照明的效果不错，不会出现点光源的反光，角度也可自由调节。



UFO Light

厂商：Nyko

售价：14.99 美元

这种照明灯被我们俗称为偷电型的照明灯，即它不需要专门的电池供电，只需要插到GBA的对战线插口上就能照明。注意它的背面引出一个插口，这样在用它照明时还可以插上对战线进行对战。

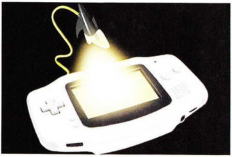


SharkLight

厂商：InterAct Accessories, Inc.

售价：9.99 元

造型相当新潮的照明灯，使用的是白色灯光照明，2节7号电池作电力供应，能够使用很长时间。



Light Magnifier

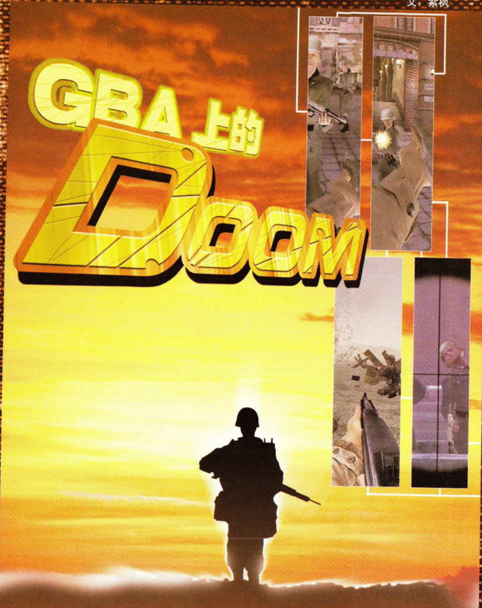
厂商：Mad Catz Accessories

售价：9.99 美元

放大镜和照明灯的结合体，看起来还不错，但是使用效果却不怎么好，特别是放大镜完全是个障碍，影响视线。



文：紫枫



“DOOM”是一个名词，是一种新兴的游戏概念。

1993年id Software公司推出第一人称射击游戏史上最具代表意义的游戏《DOOM》，它的功劳犹如《街霸》一般开创了游戏界又一游戏类型，无数人为之疯狂。就连今日最为有名的《雷神之锤》、《CS》等等游戏都摆脱不了《DOOM》的影子。以至于今天的人们谈论到第一人称射击游戏时，都习惯性地说成是“DOOM游戏”。

一样的主观视点，一样的枪械武器，一样的3D空间。所不同的只是随着技术的进步，游戏平台处理能力越来越强大，而游戏画面也正一步步走向完美化。看看现在的“DOOM”类游戏：《荣誉勋章》、《重返德军总部》、《雷神之锤》，哪一个画面不是到了亦假亦真的地步？作为掌机迷相信每一个人都期待过能在GBA上爽一把“DOOM”，下面大家就随我来看看GBA上的几款第一人称视点射击游戏到底是怎么个“DOOM”法……

DOOM



未来的某日，人类已经利用先进的科学技术将月球改造成了人类第二个家园，随着月球殖民地的新兴发展，地球上的一些能源问题也得到了改良，犯罪率降低了，人类再次结束了大动乱时期。这一切都多亏了月球的开发计划。就在此时，月球上的人类突然与地球失去了联系，这是怎么回事呢？（剧情是不是很像《异形2》啊！）于是，有着丰富战斗经验的你被派往月球去探明究竟。



到达基地后，果然发现了从未见过的外星生物。一场小小的战斗后，你轻而易举地干掉了这些带着高科技武器的外星人。

“不过如此嘛！”你拍拍缴获的激光枪，蔑视着外星人的尸体说道。

但是，随后你便发现你的宇宙飞船已经被破坏掉了，就连惟一的通讯工具也丢失了，剩下所能做的……就是为了自己的生存，战斗！

游戏一开始，玩家可以在三大版块上选择一关作为突破口。当然，不管玩家所选的是哪一关，剩下的两关迟早还是要打的。自持是该类游戏高手的玩家大可对《DOOM》游戏的长度放心。全部三大关而且每大关还分为数十小关，id Software公司不让你将这游戏玩个够是不会罢休的。



在游戏里玩家可以一路上缴获霰弹枪、电锯、6管重机枪、火箭筒、电击枪等等武器来保护自己（其实是过足杀戮瘾）。游戏配乐不错，听起来还像模像样的，而且也很合气氛。毕竟GBA的音源不是闹着玩的。感觉上曲目的数量和游戏的关数一样多，总之你玩起来时绝对不会有重复感啦！而各种枪械的开枪声音也模拟得不错。惟一不爽的就是电锯声音太刺耳了，“嗡嗡”地吵得人心烦。



游戏中随时可调节两种亮度模式，共12阶亮度变换。这对液晶屏不够亮的GBA来说无疑是天赐福音。



游戏初期经典的“S”型蛇道。相信许多玩家都对这场景印象深刻吧！留心！左上方有敌人放暗枪！



看看外面的青山白云……想不到月球上也有这样的美景。

游戏制作实力方面，可以说达到了电脑版《DOOM》70%左右的效果，这剩下的30%主要是扣在了画面方面：毕竟以GBA的放大缩小功能，还是难以模拟当年《DOOM》的魅力的。另外电脑版《DOOM》的连机模式没有保留也是一大遗憾。操作方面，很令人惊异的是竟然利用GBA有限的按键做到了完全移植。电脑版《DOOM》的换枪键改为了“L·R+↑或↓”后一点都没有让人感到不适。而其他的简化操作也同样简单上手。游戏中还相应地将准星精确度调低，因为用十字键来瞄准的确不能和鼠标相媲美。





当什么武器都没有了时，就只有用戴着铁指环的拳头去战斗了。不过可别指望这和生化危机小刀一样性质的武器能给你带来什么好运，这时的你离死亡也已经不远了！



几乎所有的第一人称视点游戏都有这个设定：射击远处的油筒，随着“嘣”的一声，敌人被炸飞了天！



游戏3D表现不俗，主人公憨厚的脸形倒也给了玩家一定的安全感。（笑）而且随着伤害度的增加会不断表现出各种痛苦状。

末了，顺带一提：游戏中按SELECT键观看地图时并没有进入暂停状态，此时更可以操纵主人公在地图上行走。所以一定要小心，因为敌人仍然可以攻击你。别吃了枪子都不知道怎么一回事。





在截稿前已经获证《DOOM II》确定了会移植到GBA上，各位GBA玩家不知有何想法呢？而电脑版《DOOM III》也正旌锣旗鼓地开发中，从有限的情报来看，不要说PS2玩家，就连电脑玩家都未必能正常玩到。因为id公司在制作游戏时对电脑配置的要求简直苛刻得出了名。不知道他们是怎样考虑到用户配置的。掌机版？也许……几十年后……仍然……很难！（汗）好了，这些丧气话就不多说了，本文的重点还是在于向大家推荐GBA上的“DOOM”类游戏。请大家擦亮自己的眼睛往下看吧。下面收集了一些有关id公司的资料，希望对各位“DOOM”迷有所帮助。



id Software公司正式成立于1990年，1992年推出了游戏史上第一款第一人称射击游戏《德军总部3D》并因此一举成名。同年，又推出了画面增加了许多特效的《德军总部 II 命运之矛》。



第二年也就是1993年圣诞节前夕，id Software公司再接再厉推出具有划时代意义的3D巨作《DOOM》。

DOOM的意思是死亡，厄运以及毁灭。该游戏国内的翻译名为《毁灭战士》，但似乎远没有“DOOM”叫得顺口，更有可能是因为《DOOM》给当年的游戏界带来的冲击太大了吧。人们情愿直呼为“DOOM”。就电脑游戏来说，当时的《DOOM》在3D表现方面有了重大的突破。相比较1992年的那款《德军总部3D》，游戏里的场景更加丰富，贴图更为细致，而且游戏中的马赛克现象有了很大改善。另外一个使《DOOM》名垂青史的原因是游戏中首次加入了联机功能，一直埋怨电脑AI过低的玩家这次充分享受到了和朋友对战的快感。（注：在中国出名的原因则是国内玩家大部分都是第一次玩到这么紧张刺激的3D游戏）



1994年，《DOOM II》发售。剧情仍是老套的“外星人入侵地球说”，不提……

1996年，世界上最令人疯狂的游戏《QUAKE》发售……

1997年，《QUAKE II》在人们猜疑的眼光里诞生，成功……

1999年，几乎所有人都说《QUAKE III》是不可能超越前两作的，结果游戏所带来的热潮一直持续到2002年的今天仍未退散……

德军总部 3D



一款好的游戏总要有一个好的剧本做为整体骨架，在这一点《德军总部 3D》做得很好：第二次世界大战时期，美军情报员B.J.Blazkowicz 在重重危机之下逃离纳粹集中营，并一举挫败轴心国妄图统治世界的阴谋。游戏剧情是很吸引人的二战题材。不过……

尽管 GBA 上的本作推出时间是在《DOOM》之后，但大家要知道电脑版《德军总部 3D》却是在《DOOM》之前推出的。也就是说，打着移植的幌子号称要将《德军总部 3D》完全移植到 GBA 上，这点 id Software 公司的确做到了。而且游戏画面果然糟糕得一塌糊涂。粗糙的 3D 空间，模棱两可的游戏配乐，没有半点监狱感觉，而且重复缺乏变化的游戏场景。这一切都让人觉得 id Software 公司根本就没花心思在这款游戏上。也许，他们在忙着制作电脑版《雷神之锤 IV》和《DOOM III》吧？

《德军总部 3D》的操作系统做得和《DOOM》很相像，就连游戏里的状态栏都给人一种似曾相识的感觉。“咦？不会是《DOOM》里的那位壮哥杀完了外星人又来保卫盟军吧？”



↑和《DOOM》一样，游戏难度也是用四句风趣的话语来表示，“我可以玩吗？爸爸？”、“别伤害我！”……



↓相当体贴的亮度选择，不过本游戏中的画面色调偏向于卡通味，没有了那些与真实世界中相近的颜色还要这选项干嘛呢？

→由于故事背景是设在监狱里的，所以当你在游戏里面对无数的铁门时千万不要心烦。找到钥匙与出口就大功告成了。





←在希特勒画像前捅死他的部下，很戏剧性的一场战斗。小心！快没血了！



监狱里的一口井，这样的构图给人一种很奇怪的感觉。

关于操作，玩起来感觉和《DOOM》一样，所以也没有什么很致命的缺点存在。武器也会随着游戏的进度而越来越多。不过画面方面，场景的雷同感的确让人受不了，不知大家看出来了没有。《德军总部3D》里的天花板和地面给人以干巴巴的感觉，再加上游戏本身材质缺乏多样性，玩家难免会在监狱里冲昏了头，命丧黄泉似乎是迟早的事。





2002 年最新推出电脑版《重返德军总部》，主人公还是那位英勇的 B.J.Blazkowicz 。《德军总部 3D》过了十年才移植到 GBA 上，那么《重返德军总部》要过多少年才能在掌机上玩到呢？

暗黑竞技场





当大家的目光都在盯着那款传奇游戏《Doom》如何在Game Boy Advance上表演时，一款类似《Doom》的3D游戏正悄悄地在GBA上开发，这就是《Dark Arena》(暗黑竞技场)。

> 2146年……遥远的时间与空间之后，当时大量的士兵卷入了一场保卫皇太后的战争。我，一个幸存下来的人，没有人会认识我，也不会有人记得我。我只是一个无名小卒，我的任务——就是对抗皇家军队，在战争中活下来。为生存而活着……



《暗黑竞技场》共有20关，最多支持4人对战。

前面已经说过由于《DOOM》太过出名的原因，这款游戏一样摆脱不了《DOOM》的影子。看起来不同的游戏菜单，实际上只是美工将其设计得更具未来感，更酷而已。至于操作，和《DOOM》真的很相像。(不过话又说回来。这也是情有可原的。比如《拳皇》和《街霸》对普通人来讲不是一样的相近?)

惟一可圈可点的，则是《暗黑竞技场》那漂亮的游戏画面。首先一点，在游戏中敌人的同屏数量和《DOOM》相比明显增多，而且全部都会攻击！其次，敌人的点阵构成更加清晰，更加多元化，玩家可以明显地区分敌人的种类以及动作。当正面交锋展开肉搏战时，你甚至可以清楚地看到敌人的肌肉、武器。这一优点很是重要，因为这直接影响到了玩家游戏时的感受。最后，游戏中干净而又漂亮的场景也为《暗黑竞技场》增色不少。游戏开发人员很注重场景的多变性，在游戏中绝对不会有长时间在走廊里游荡或者在无数的房间穿梭的情况，因为游戏制作者深知一旦让玩家玩得转不过头脑时就判定了这款游戏注定要失败。《暗黑竞技场》3D印象给人很深，玩家将视点贴到墙壁上的话会发现马塞克现象不是很明显。



另外，《暗黑竞技场》还增加了许多解谜元素，相信会是继《DOOM》之后又一款令大家注目的作品。



刚走入大堂才发现，自己已经被包围了……小伙子拿起枪战斗吧！



在走廊里和敌人短兵相接，大管冲锋枪火力似乎不错？



最后还是寡不敌众……中弹的瞬间，屏幕变成了红色！








毁灭公爵

肃静！肃静！老大说了，见了他就开火！

一粒子弹都不要剩！

他已经严重威胁到了我们猪面怪人的生存利益！

开火！干掉他！开火！开火！







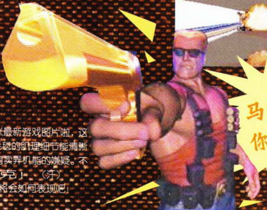
又一款号称要完全发挥GBA机能的移植作品，对于这样一款作品……我实在是不想多说些什么了。剧情呢，当然还是老套的外星人入侵论，从早已公布的游戏画面来看，3D效果似乎连《DOOM》都比不上？因为地面的贴图很是单调。不过开发商则许诺游戏完成品不仅会改良地面贴图的丰富程度，更将加入水面波纹和反射的特效。











时间转到5月，紫枫又弄到3张最新游戏图片啦，这次果然加上了地面纹理，花岗岩，毛毯的肌理细节能清晰辨认出，而且敌方角色体积颇大，有卖弄机能的嫌疑。不过破绽也就显出来了——马赛克！（汗）

游戏发售后再来瞧瞧这款游戏将会如何表现吧！









《毁灭公爵》曾经出过第三人称追尾视点和第一人称视点两种版本的射击游戏。当然每次都是那位老粗哥带着满身的重武器来解救被压制的地球。在一开始游戏制作小组大打美女牌子，最初的《毁灭公爵》游戏中全是晃来晃去的美女，到现在游戏公司具备了一定的实力，玩家们在游戏中看到的将不会是那些粗俗的东西。你将在游戏中体会到最爽快的射击感。最新电脑版《毁灭公爵》又回到了最初的起点：第三人称追尾视点射击游戏。到时候让我们拭目以待这两款新作的到来。

艾克斯对赛蔚

你别无选择！
这次的任务你必须接受！
找到她！并且杀死她！
因为……
你只是FBI的一个傀儡！



游戏英文名为《ECKS VS. SEVER》，ECKS（艾克斯）和SEVER（赛蔚）分别是游戏中男女主角的名字。本来想给游戏取一个《特工情爱》之类的游戏名，因为游戏的剧情与特工这一职业息息相关，而且艾克斯和赛蔚在游戏中的敌对兼朋友的微妙关系很是吸引人。不过想想还是作罢……怕我那浅薄的文学知识误导了大家。那么大家随后跟我来看看这款《艾克斯对赛蔚》究竟是怎样的一款游戏。



艾克斯的死亡日记



和上司通话完毕后，得知**第一关**任务为活着到达指定地点，此时的敌人只有胖警和更高一级的西装杀手两种，前者是一枪毙命，后者则需要两粒子弹。（在此说明一下：不管是玩哪一关我的初始武器只有手枪一种，而且只有1颗子弹。现实迫使我就地取材，所有武器都从敌人那获得。）**第二关**任务为3分钟内逃离即将爆炸的仓库。我只要注意不要过于花时间去查看敌情和搜索隐藏房间及道具即可，顺着路跑很快就可以找到终点。**第三关**任务为追杀一黑名单上最新提名的人——赛蔚。此时的我仍不知道她是个怎样的人，而且特工的习惯也告诉我详情不能多问，当我和她对战到小巷尽头时，她竟然从我的枪口下逃脱了。虽然她使用的是火箭筒，但我知道这不是借口。她……究竟是个怎样的人呢？带着谜团，我来到了**第四关**。大量新增的防暴警察阻碍着我的追踪，在关底我追杀赛蔚一直到一个叫“VEPER”的酒巴，任务没有成功，显然上司迁怒于我。不过不要紧，我还有补救的机会，在上司的最新指示下，我进入了**第五关**：VEPER酒巴。在这个花天酒地的世界里似乎隐藏着危机？我正欲询问酒保附近的情况却突然遭到了袭击。干掉酒保后，我捡起他尸体旁的电极枪。就在此时，一大群防暴警察带着重武器冲了进来，（机能强劲啊！几乎同屏显示了近十几个人）但似乎……他们都没有看到我？好机会，我赶紧溜了出来，酒巴内曲折复杂，我转啊转啊还是回到了那伙防暴警察的面前，没办法只好和他们拼了！不过拼命也要注意方法，最好是杀2、3个然后就躲一会儿……最后，踩着淌满鲜血，堆满十几具尸体的大理石走廊离开这个是非之地……赛蔚，还是没找到，上司的怒火几乎要透过耳机将我杀死。我已经麻木了，我活着是为了什么？我天生就是听别人指挥然后杀人杀人永远活在不断杀人当中吗？我开始怀疑我人生价值了……







到了**第六关**，我来到了一个旅馆，夜色在这里显得非常恐怖，当第一个敌人被我一枪毙命时，我借着手枪微弱的火光看清了下一个敌人的位置，又一枪……解决掉碍事的保安后我在他们休息的房间里捡到一架夜视仪。走廊上的电梯没开，我只好顺着走廊来到了供电室，当然敌人还是有的，我冒着危险将电闸拉上，边开枪边退



回到电梯口。两架电梯都开着，我随便进入其中一扇门。几经周折我终于在一个豪华的大客厅里发现了赛蔚。谜一样的女人，终于可以和她对决了！隔着几张沙发我们展开了枪战，武器显然有点不公平？我用的是路上捡来的一些重型冲锋枪，可她用的却是火箭筒、手榴弹！额头上流下的鲜血几乎迷糊了我的双眼……

到底会鹿死谁手呢？到底艾克斯的上司是个怎样的人呢？到底主人公活着是为了什么？有一点可以肯定的是，艾克斯和赛蔚的战斗在第六关仍没有结束。玩家可以不用担心游戏的时间会过短。而且游戏开始还可以选赛蔚进行游戏。当然剧情就是为国家安全局工作的赛蔚执行任务时一直有另外一个特工想要杀死自己。那个人就是艾克斯……只有当真相渐渐浮上水面时，你才会发现策划这所有暗杀事件的幕后主脑竟然是……








这个游戏的最大优点是游戏中的场景一点都不单调，也就是说玩家很容易分辨得出哪些是到过的地方而哪些是没到过的。看看上面一组随便截选的游戏画面，一点都没有雷同的感觉。大家还会像玩《DOOM》一样被相近的场景搞得昏头转向吗？



有关《Ecks vs. Sever》，目前已得知电影版正紧张拍摄中。主演起初由李连杰、周润发、杨紫琼一直谈到华裔女星刘玉玲和西班牙男星安东尼奥班德拉斯才定了下来。刘玉玲相信大家一定不会觉得陌生吧，大家所熟悉的《西域威龙》、《霹雳娇娃》都是刘玉玲主演的。而安东尼奥班德拉斯则演过《最后的刺客》、《造访吸血鬼》、《终极骑兵》等大家都熟悉的影片。在今年年初的《Ecks vs. Sever》拍摄过程中还发生了一起意外，在一场爆炸事故中，男星安东尼奥勇敢地在爆炸的瞬间救了刘玉玲。







小秘技

游戏中有一个小BUG，那就是玩家使用狙击枪在进入狙击模式后能够穿墙杀人，当然这并不是想穿墙就穿墙的，一般要在“已经能够狙击敌人但仍被墙壁挡住部分视点”的情况下就能用这一秘技干掉敌人。这虽然算是一个明显的BUG，但所幸属于“增加游戏乐趣型”BUG。这给紧张的游戏带来了一丝惊奇。(^-^b，总之就是不说这游戏坏话)



PS2版正在顺利开发中，由Zombie Studios负责制作，Bam Entertainment负责发行。游戏内容和GBA版几乎一样，玩家可以选择扮演FBI的男特工艾克斯或是国家安全局的女特工赛蔚，而两个角色也如电影中以及GBA版中描写的那样都有各自不同的任务需要完成。



如果你已经厌倦了漫无边际地和外星人搏杀的生活的话，你可以试试这款轻松入手的另类特工游戏。游戏出色的表演绝对会让你爱不释手，音乐一流、画面一流、操作感一流、剧情一流……天哪！我实在找不到不买这游戏的理由。



荣誉勋章



几个月前，Destination Software 就证实他们已经和 Electronic Arts 达成了一项协议，取得了 EA 一系列游戏改编到 GBA 上的版权，而其中一款正是《荣誉勋章》，现在，他们首次公开了这款掌机游戏的画面。



而在最近英国皇家博物馆召开的“荣誉勋章展示会”上，EA《荣誉勋章》系列的首席研发主管 Rick Giolito 接受了英国 xtravision 的访问，从中向媒体透露了有关游戏未来的开发计划。当问到GBA版的开发计划时，他笑着说一切都还不能公布。但保证会给所有《荣誉勋章》迷一个惊喜！







《荣誉勋章》是EA推出的一款以第二次世界大战作为题材的“DOOM”类游戏，和以前的一些宣扬血腥、宣扬暴力的科幻射击游戏不同……不，说错了，其实《荣誉勋章》中也充斥着暴力，应该说《毁灭公爵》、《DOOM》等游戏是以痛快的杀戮为游戏卖点的，而《荣誉勋章》则将严峻地面对战争，面对死亡，以体会二战历史而游戏来做为宣传卖点的。玩过PS版的玩友应该知道该系列游戏的出色之处，在游戏里不仅能很爽快的体验独闯龙潭的英雄感，更可以在游戏中深深的体会出战争残酷的一面。

PS版两作在成功之后EA已经于去年推出了电脑版最新作《荣誉勋章 联合袭击》，而且在今年内将在PS2上推出全新作《荣誉勋章 前线》。PS2版已确定6月6日先发售美版，历史上的那天就是著名的诺曼底登陆战，而亚洲行货版在6月下旬发售。GBA版发售日不祥，据说是今年5月，也就是说有可能大家在看到本书时就已经玩到GBA版《荣誉勋章》了。



值得担忧的是，游戏的开发厂商并不是EA而是负责了《德军总部3D》的Destination Software，这个……这个……只能祈祷不要出一个有着《德军总部3D》特色的《荣誉勋章》了。(笑)

从已公布的游戏画面来看，前途的确曲折啊！满屏的马赛克……不过3D场景倒也丰富，地面也不会干巴巴的一片单色。该说的也都说了，希望开发商真能如他们所说的那样给大家一个惊喜。让我们所有《荣誉勋章》迷一起祈祷吧！

著名的诺曼底登陆战盟军一共出战288万人，伤亡人数为12.2万人，德军伤亡人数11.4万，PS2版完美再现了历史上残酷的那天，GBA版估计没有收录此战役……愿和平永在。

小结

前面一共介绍了6款“DOOM”类游戏，其中已经能玩到的有4款，还有2款期待它们的发售中。其实现在还有很多“DOOM”类游戏因为时间的关系都没来得及介绍。如已经发售的《BACK TRACK》和开发中的《新兵》等等。逐一比较的话，不难得出一个结论：那就是GBA的硬件机能不错。虽然不敢企盼能玩到《生化危机》这样的游戏，但当初玩到《DOOM》时还是被GBA的3D表现能力吓了一跳。而且随着一些游戏厂商软件上的支持，（如最新公布的BLUE ROSES 3D引擎）相信GBA以后将能玩到更多优秀的“DOOM”类游戏。

各位玩友想尝试一下此类游戏的话，本当推荐《艾克斯对赛蔚》这款。因为从画面上来讲，3D游戏最忌讳场景的重复性，《艾克斯对赛蔚》在这方面算是做得最好的了。玩过的玩家在重看游戏图片时能一眼就看出是出自哪一关的场景，比如酒巴、旅馆或者停车场。这些偏偏是《DOOM》等游戏所欠缺的地方。再者是剧情方面《艾克斯对赛蔚》玩出了新花样，玩家不用再去为找那些无聊的钥匙而满迷宫里跑了。跟着剧情一条线笔直走，你将发现你已经不知不觉中溶入到这款特工游戏里去了。如果要多一种选择的话，可以考虑《暗黑竞技场》或者《DOOM》。《德军总部3D》？不是二战迷的话还是不要考虑了。未发售的《荣誉勋章》倒可以一玩。好了，话就说到这。大主意还是玩友们自己拿，希望在暑假来临前各位能够选购到自己喜欢的“DOOM”游戏。祝大家玩得愉快！我闪啦……

文：小超

Step By Step进入GBA的模拟世界

——仅以此文献给热爱 GBA 的模拟器菜鸟们

郑重声明：本文的目的旨在传授各位对GBA模拟器一无所知或者一知半解的菜鸟们基本操作方法，以使他们更好领略GBA游戏的无穷魅力。如果你是位模拟老鸟，那么请跳过此文，以免占用您宝贵的学习、工作与娱乐时间。

声明后估计只剩下不会挑刺的菜鸟迪迪了吧？OK！Let's go！先审核你有没有用GBA模拟器的资格：PC一台（没有PC的话，就……），基本配置：P2 233以上CPU，4MB以上显存，64MB以上内存，最好再配个手柄（键盘狂人的话，就……）。另外，你的电脑必须得具备上网条件，目前GBA模拟器和GBA ROM主要通过网络传播，从网上下载。看下面文章前，若想获得最佳学习效果（做严肃状），请先从以下地址下载GBA模拟器及GBA游戏ROM数个。

扫一下盲，关于模拟器的名词术语：所谓“模拟器”是指在电脑上运行、模拟游戏机硬件运行环境的一种程序。说白了，利用GBA模拟器可以在你的电脑上模拟出一台虚拟的GBA。但，光有主机没有卡带怎么游戏呢？所以除GBA模拟器外，还必须得有游戏，在模拟界中，这个东东叫做“ROM”（注意和电脑的存储设备没有关系）。这些ROM都是从GBA游戏卡带中直接解压（模拟界称此过程为“DUMP”）出的2进制数据，可以被模拟器识别并且运行。

目前GBA模拟界的老大当属一位叫Forgotten的美国人开发的VisualBoyAdvance（简称：VBA，下同。下载地址：http://vboy.emuhq.com ），几乎可以运行全部的GBA游戏，画面、音效接近真实GBA效果。本教程就以VBA为主角，详细介绍VBA的使用。另外，BoycottAdvance（下载地址：http://boycottadvance.emuunlim.com）和DreamGBA（下载地址：http://DreamGBA.yeah.net ）也都是不错的选择，文末将稍作介绍。

VBA详细使用教程

1. 让你的VBA变成中文界面

明明下的是中文版的VBA，怎么运行后界面是英文的啊？这是相当多的菜鸟朋友首先遇到的问题吧？因为模拟器没有加载中文语言包。操作方法如下：打开Option里的Language菜单（见图1），选择Other，这时会出现如图2的对话框，输入CHS，点“OK”。好，变身成功！如果还是没变化，看看VBA模拟器文件夹里有没有VBA-CHS.DLL这个文件？没有？倒，菜小弟，麻烦你先去下载中文版VBA！PS：在Language里选English可以变回英文版。



图1



图2

2. 用VBA玩GBA游戏

界面变成中文的，感觉很亲切吧？下面以英文+中文（2合1？）的方式具体教授大家使用VBA模拟器的方法。在英文后面，俺会写上相应的中文。目前模拟界的汉化并不十分正规，不同汉化作者的翻译可能会有些出入。所以，看到后面标示的中文和模拟器上的不一样，请各位不要激动。归入正题，开讲！点击File［文件］→Open［打开］（如图3），会出现图4的对话框，选中你下载的ROM文件，点击打开。稍等片刻，游戏画面会出现在VBA的框框里。想换其他游戏，重复上面的操作即可。让游戏重新开始则点击File［文件］菜单里的Reset［复位］；游戏暂停，点击Pause［暂停］。



图3

File［文件］菜单中的命令是运行GBA游戏的基本，大家要熟练掌握哟。



3. 操作方法

游戏开始了，键盘这么多键，该按哪个操纵啊？先把VBA的默认键位设置给大家说说：键盘上的上下左右四个键分别对应GBA十字方向键的四个方向。键盘Z键对应GBA的A钮，键盘X键对应GBA的B钮，键盘A键对应GBA的L钮，键盘S键对应GBA的R钮。其他的，开始钮是回车键，选择钮是空格键。咦？怎么没有电源开关啊？菜小弟，这是PC哎，想不玩直接点VBA右上角的红X就可以了。（LIKY云：你有严重的骗稿费嫌疑。）



图5



图6

如果你有电脑游戏手柄，想用手柄玩GBA游戏；又或者你是个天生自由主义者，不喜欢别人给你安排一切……那么，请使用VBA特别提供的按键自设功能！打开Options［选项］菜单里的Joypad［控制］（如图5），选择Configure［按键设置］后会出现图6的界面。左边是GBA的按钮，右边是你想设置的键位，鼠标在上面点一下，然后按相应的键就可以了。比如，要把VBA上的按钮A设置为键盘D键位，用鼠标在图6①处点一下，然后按D键就可以了。成功后，①处会显示模拟器上对应的按键是D。如果想把按键设置为手柄，只需按相应的手柄按钮。全部设置完后，请点"OK"确认。

4. 游戏记忆

游戏玩到一半，不想继续了，怎么记忆呢？VBA提供了"内部"和"外部"两种方式来保存游戏进度。"内部记忆"非常简单，和在GBA上玩游戏一样，在游戏中选存档就可以。下次再玩这个游戏，VBA会自动提取游戏存档（模拟器显示"Loaded battery［载入电池］"字样），完全不需要额外操作！这种存档实际是以.sav为后缀的文件保存在硬盘里，文件名和ROM文件名一样。如果你把游戏ROM改了名，记得一定要把存档文件改为相同名！否则VBA不能自动载入存档！

"外部记忆"用菜单命令来保存游戏进度。优点是超越游戏本身的限制，随时可以记忆。玩RPG时没有遇到记忆点，或者玩没有记忆功能的ACT，



图7

这个功能就格外有用啦！File［文件］菜单里的Save［存储］命令是用来存储游戏记录的。这时会弹出一个保存文件对话框（图7），可以随便取

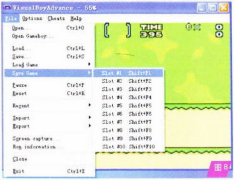


图8

一个文件名哦，文件的后缀是.sgm。Load［读取］命令则用来读取游戏记录，在弹出的对话框中选择相应的游戏记录文件，然后点击打开。另外，File［文件］菜单里的Save game［存储游戏］和Loag Game［读取游戏］也是用来存储和读取游戏进度的（图8）。不同的是，它们为每个游戏提供了10个记录区，直接点击，不用考虑存盘路径和文件名！

5. 画面设置

虽说VBA只是一个模拟器，但只要我们设置得当，可以得到不输于GBA的画面效果！困扰GBA玩家的最大问题是——亮度，GBA的液晶显示屏实在太暗了。画面小是另一个问题，GBA的TFT可只有2.5寸呢。而在PC上，托模拟器的福，所有问题迎刃而解！（大家的PC起码也是14寸的显示器吧？）VBA启动后默认是240X160像素（一倍视窗）显示，窗口只那么一点儿。我们可以通过Options［选项］菜单的Video［视频］选项（如图9）来任调整模拟器画面的大小。注意，这里的X1-X4倍视窗都是按比例将画面放大！如果你直接拖动模拟器的边框或者点最大化按钮来使画面放大，显示的游戏画面会变形！



图9

GBA游戏先天的像素只有240x160 dot，画面一变大，就会十分粗糙。VBA的作者Forgotten借用了SFC模拟器——Snes9x的过滤器，使玩家在大画面下不至于感到恶心。过滤器只有在全屏模式下才可以使用，所以你先要在Options［选项］→Video［视频］里选择Full Screen［全屏显示］。Full Screen有两种分辨率可以选择：640X480和320X240，俺推荐前者（呵呵，对于现在的显示器，320X240实在太小了）。进入全屏模式后，Options［选项］→Filter［视频渲染］里的各项都可以选择了。推荐使用TV mode［电视模式］（如图10），在显示器上模拟电视扫描线的效果，给人一种玩电视游戏的感觉。（记得那个GBA电视转接器么？）Super Eagle［渲染修正］也不错，色彩柔和，人物边缘也进行了圆滑处理，没有严重的马赛克感觉。其他几项自己去试吧。



图10

6. 金手指功能

凡是玩电脑游戏的人都喜欢DEBUG游戏数值，如果你也不幸染上此恶习的话，VBA正适合你的胃口。VBA里提供了搜索金手指代码和修改的功能。你既可以自己搜索地址，也可以直接拿别人的来用。

比如现在游戏的中的金钱数目是100，俺要对它进行修改，首先要找到金钱的地址，点Cheats［修改］菜单里面的Search for cheats［搜索代码］，出现如图11的对话框，在Enter value［输入查找数值］后填入当前金钱数目：100，将Compare type［数值对比］选项选为Equal［相等］，按Start［开始］后再按Search［搜索］，上面就会显示目前值为100的地址。哇，一下搜索出这么多！究竟哪一个才是呢？俺也不知道 -_- 。只有继续搜索了。点"OK"回到游戏，在游戏中



图11

将钱的数值改变（买点东西啦），比如说现在金钱变成了50，那么再次进入Cheats菜单，在Enter value填入50，之后直接选择Search，（此时千万不要点Start，因为Start是代表清除以前的搜索纪录重新开始。）此时一般就只会出现一个地址了，这就是我们要找的。（如果是一个以上地址出现，则重复以上操作，即改变数值——搜索，直到剩下一个地址。）选中这个地址，点击下面的Add cheat［添加金手指］，出现如图12的



图12

对话框，在Value［数值］后面输入想改的数值，小超输入1000，Discription［描述］则是对此金手指地址的描述，以便你分清它们。点击OK，回到游戏，看看钱数变了没有？如果变了，那么恭喜！你找到了一个金手指！快记下来吧！如果没有变，别着急，从头开始慢慢试啦。

其实金手指的实质就是查找数值的地址进行修改，某些情况下如果你直接知道了地址（朋友告知了，网上看到啊）你就不用自己去搜索了，你可以直接输入地址然后输入数值就行了。方法如下：点击Cheats［修改］进入Cheats list［代码列表］（图13），然后点Cheat［修改］输入address［地址］和value［数值］，如果金手指是对的，马上就可以看见效果啦！



图13

7. 图片截取

游戏中遇到美丽的画面，是不是常有截取下来以后慢慢欣赏的冲动呢？Forgotten完全了解玩家的心思，在VBA中设置了截图热键：F12。游戏过程中，你可以随时按下此键，截取精彩的游戏画面！图片以PNG格式存储在硬盘上，Options［选项］→Emulator［模拟选项］→Directories［目录］里可以更改存储路径（图14）。



图14

如果只想截取游戏画面的一部分，比如只是活动的人物，而不是把整个背景一起COPY下来。怎么办呢？大家肯定想到先截取图片然后用PhotoShop一点一点的沿着人物的轮廓抠图？那要死人的啦，有更好的办法！GBA游戏是由多个



图15

图层组成的（其实一切游戏都是这样），包括4层背景、2层活动人物等等。在VBA里，你可以通过Option［选项］→Video［视频］→Layers［图层］（图15）选项，来控制每个层的显示或者隐藏。现在俺把除OBJ以外所有层的√都去掉，也就是让VBA只显示OBJ层的图像。看，画面上只剩下



图16

一个马里奥了（图16）。这下用PS里的魔棒工具很容易就能抠出来了！现在网上有很多游戏人物的GIF动画，你也可以来做！

8. 录制声音

不只画面，很多GBA游戏的音乐也可圈可点（两路PCM音源就是不一般呢），又有想录下来慢慢欣赏的欲望吧？很简单！点击Options［选项］→Sound［音频］→Start recording［开始录音］（如图17），输入保存的路径和文件名就可



图17

以开始录音啦！想要停止的话就点Options［选项］→Sound［音频］→Stop recording［停止录音］。注意，VBA只能将声音录制成WMV格式，而这种格式是非常占用空间的，20秒的音乐体积大约是1MB。如果你想放到网上或者EMAIL给朋友，最好再用工具软件转化成MP3格式。

9. 玩GB游戏

任天堂为了保护玩家的投资，GBA是可以向下兼容黑白GB和彩色GB游戏卡带的。VBA同样也可以运行GB和GBC游戏，不要忘了作者Forgotten以前也开发过GB模拟器，做到这点轻而易举。点击File［文件］→Open gameboy［打开GB游戏］选择一个GB游戏ROM，直接就可以运行，和玩GBA游戏ROM没有什么区别！对于对应SUPER GAMEBOY的黑白游戏，VBA可以让其以SGB的模式显示彩色和边框！方法是在Options［选项］的gameboy［掌机］选项里，将Border［显示边框］和SGB打上✓（图18）。由于电脑显示器远远比GBC的屏幕显示的色彩要多，为了获得真实效果，你可以选择Gameboy colors［掌机色彩］。经小



图18

超细致入微地观察，此选项对GBA游戏无效！用SGB模式玩黑白GB游戏，感觉就是不一样，《热斗KOF96》的开头多靓啊！

关于VBA的使用，就到这里，虽然只是小小的250KB的东西，功能却不少呢。作者也坦言，目前的模拟程度已经达到了80%，只欠缺一些BIOS的模拟和联网功能了！这对于一个诞生才一年多的主机来说，模拟效果是十分惊人的！让我们在这里祝愿Forgotten一路走好！下面再对其他的GBA模拟器做个介绍。多个选择总是好的。

DREAM GBA

由国人李可文独立（注意是独立哟！）编写完成的GBA模拟器！虽然是国货，界面却是英文的，着实让人费解，为了和国际接轨？界面倒也简洁，左边选择游戏，右上角显示ROM的信息，右下的General、Video和Controller三个选项卡分别对模拟器的基本参数进行设置。



图19

General（图19）里，可以设置是不是需要声音（Enable Sound Emulation），是否从BIOS获得信息（Boot from BIOS）。Video里面则可以调节分辨率（Resolution）、游戏画面大小（Screen size）和跳帧（Always skip）。机器比较烂的话，将Video（图20）里面的Run in 1/2 speed选上，会获得比较快的速度。如果你选择800X600以上的分辨率，将画面大小调为3X以上，就可以勾选Ealbe real gba mode了。这时模拟器将模拟GBA液晶点阵，显示游戏画面。虽然VBA里的Options→Filter→Pixelate选项也可以得到类似的效果，但那个实在太暗了，没有DREAMGBA来得完美。Controller（图21）当然是对按键进行设



图20



图21

置的啦。如果要使用键盘要选择Gameboy build-in Controller 后的Keyboard，使用手柄的话选择Gamepad。一切设置好，点击Start GBA rom就可以开始游戏了！顺便一说，和VBA不同，DREAMGBA运行GBA商业游戏需要GBA BIOS文件的支持。这个文件，不随模拟器一起提供。需要的话，还是去搜索引擎SEARCH一下吧。



BoycottAdvance

在去年曾经红极一时的GBA模拟器，在速度方面可谓首屈一指，如果你使用VBA比较慢的话，选它或许能令你惊喜一下。不知什么原因，作者自从去年10月份放出0.22bR3版后就一直没有了动静。File里的Load and run rom是运行游戏，Windows菜单是调整画面大小。Options则是对一些基本的设置进行调整。如果想全屏的话，选择该选项里的Frame buffrer→Direct draw7 full screen就可以（图22)。其他的不多说。



图22

除此以外，GBA模拟器还有iGBA、batGBA等等，但它们的模拟效果和上面三个还是有些差距，所以不浪费笔墨了。由于只是教程类的文章，所以也没对GBA模拟器的具体效果进行评判。(呵呵，好像我也没有资格）反正存在必然合理，自己用得顺手的就是最好的。洋洋洒洒写了这么多，不知道各位对GBA模拟器有没有了初步印象？是否已经有了快去PC上爽一把的欲望呢？如果是这样，那本文的目的真的达到了。最后呼吁一下，大家都要支持国货！（D版除外）

文：QWL

延伸你的GBA

早在GBA发售之前，关于它性能的猜测就已经达到了白热化。诸如“2D可比PS，3D可比SS”、“可运行功能强大的应用软件”之类的话满街都是。更有甚者，干脆放上GBA实机运行Windows ME、Office时的画面（图1、2）。当然，这些消息用脊柱想都知道是假的。可是从这些善意的谎言中，我们可以看到人们对于GBA性能的强大是抱以肯定态度的。GBA发售以后，由于它性能的优越（当然，没有上面说的那样玄）及开发环境的简单，吸引了大量软件爱好者为之开发软件。GBA成为了继DC以后又一台拥有众多第三方软件的游戏机。今天，我QWL便为大家介绍其中较优秀的几款软件。





要使这些软件能够工作在GBA上，我们需要一套叫做GBAX的设备。它的作用就是把GBA上的游戏或软件从计算机上（这个不会没有吧？）下载到卡带上的东西。当然，那卡带是随GBAX一起的特制可擦写卡带。它主要是由一种叫“Flash Memory”的内存制作的。此内存可以长期保存资料而不会因为掉电而消失，它……停！跑题了！GBAX包括如下器件：写卡器一个、卡带一盒、变压器一个、计算机连线一根及驱动盘一张。（图3）

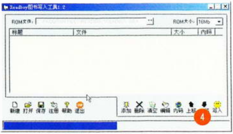


GBAX现在有三种容量的可选：64M、128M、256M。这里我推荐购买128M。一是因为现在的绝大多数游戏还都停留在64M的容量左右，要想超过128M还要有一段时间。二是因为它的价格适中，心理上还比较容易接受。等到实在128M不够用的时候还可以通过购买更大容量的卡带来解决。到那个时候，相信256M的也应该很便宜了。（现在256M的都快顶上一台NGC了。-_-!）

OK，硬件都准备完了，来看看我们今天的主角们吧！

一、国人的作品——ReadBoy 1.2

顾名思义，这是一款读书软件（图4）。有了它，我们就可以把GBA变成一本电子图书了！说到这款软件的作者，那可真是大名鼎鼎呦！他就是曾经制作出《寄生前夜》、《WE5》、《天诛》、《恶魔城——月轮》等游戏汉化版的施珂昱同志！（说到这我就来气，现在的D版商真是太无耻了！把人家的成果白白拿来当自己的东西卖！）至于这款软件的品质，请相信我，它绝对是一流的。施珂昱呀！品质的保证！



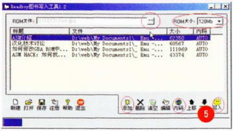
它是一款共享软件，在没有向作者注册之前（注册需交纳20元人民币），只可

它的主要特点有：

- 支持GBK大字符集的显示
- 支持文本文件和网页文件的写入
- 提供文本的自动分段
- 提供BIG5内码文本的自动转换
- 可设定文本显示的前、背景色
- 可自动记录上次阅读的位置
- 可自定义书签

阅读写入的前五篇文章。它的试用版可以从cpsgame.yeah.net （ReadBoy主页）处下载。

安装完成后，启动Readboy图书写入工具。在右上方处你可以选择ROM容量的大小，当然了它是不可以大于你的GBAX的容量的。点击右下方的“添加”按钮可以添加你想要看的文章（图5）。它可以是网页或文本文件。添加完成之后，程序会显示这些的文件的基本信息，如标题、文件路径、大小等。如果你希望改文件的标题的话，请点击右下方的“编辑”键。至于此文件的内码，你一般是不用费心的，因为Readboy会为你自动完成内码的转换。当然，你也可以强制为文件选择一种内码（图5）。完成以上步骤之后，我们就可以把这些文件写成GBA的ROM了！方法很简单——点击那个笑脸的图表就行了。默认的ROM存放路径是Readboy目录下，如果你想改动的话，可以点界面上方的“Rom文件”处的省略号状图标来修改Rom存放路径。


5

快把它烧进你的GBAX里试试吧！

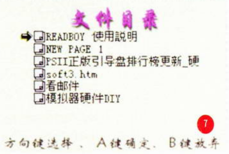
这就是Readboy在GBA上的运行画面（图6、7、8），是不是很漂亮呢？

他的使用方法很简单：

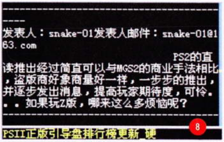
A键——————上翻一行
B键——————下翻一行
R+A键—————前一篇文章
R+B键—————后一篇文章
L键——————文件选择
↑键——————上移一行
↓键——————下移一行
→键——————快速翻页



6



7



8

突然想到Readboy的另一个用途——考试作弊，把答案烧进去，考试时那么一玩，呵呵呵呵……GBA被没收喽！

二、同为国人的作品——PictureBoy 1.5a (http://www.dig-life.idv.tw:8080/~devon/)

这是一个来自的台湾的软件，顾名思义，它就是一款GBA的看图工具。它可以让我们随时随地地欣赏各种各样图片。如果你喜欢且有时间的话，完全可以放一本漫画在GBA里随时欣赏。（网上已经有人提供现成的GBA漫画下载了。）

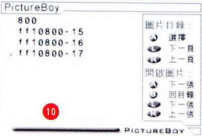
启动程序后，你将看到这个界面（图9）。你可以选择程序的语言，这里强烈推荐不要改动，因为程序有BUG，改过之后可能会只能显示英文。选择后，点“加入”可以添加图片。完成后，你需要选择图片的格式。一般来讲，我们用到比

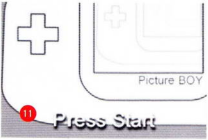


较多的是24位色BMP文件，可它要比256色BMP占更大的空间。不过在这个版本中，鱼和熊掌是可以兼顾的，你可以把256色与24位色的图片混合在一起放置。在程序的左下方，你可以修改生成文件的名称。接下来点“开始转换”键，这样就可以生成我们需要的文件了。

烧进GBAX后，我们会看到这样一个界面（图10）。按START键后可以选择你想要浏览的图片（图11）。由于图片可能会比你的GBA屏幕大很多，不容易看全，所以PICTUREBOY体贴的为我们提供了缩略图功能。它的操作很简单，在浏览图片时，按“SELECT”键就可以了。其他的操作方法在你选择文件的时候会有说明，这里不再多说。BTW：程序的界面其实是可以更换的，你可以到它的官方网站去下载现成的界面，并解压到其目录下的“SKINS”文件夹中。然后在烧录程序中（就是那个生成文件的程序）点“SKIN”按钮更换界面。

其实PICTUREBOY还可以作为读书软件使用，可由于其功能不如READBOY强大，这里就不做介绍了。





三、惊世骇俗的作品！！
——GBA用红白机模拟器！！

看来曾经带给我们无尽欢乐的任天堂红白机确实是老了（众人：无数年前就老了），连一个小小的掌上游戏机都可以模拟它了。不过这也未尝不是一件好事——我们现在可以随时随刻地重温那些令我们感动的经典游戏了！《热血》、《勇者斗恶龙》、《魂斗罗》等等，现在都可以用GBA玩了，感动流泪……

Pocketnes V7a (http://nes.pocketheaven.com/)

这是最优秀的GBA用NES模拟器！它支持绝大部分的游戏。图像优秀，声音优美。（电视广告？）它的主要功能如下：

1. **高度的游戏兼容性**
2. **支持声音**
3. **支持存盘**
4. **支持双打（一会儿会具体解释）**
5. **支持睡眠模式（就像黄金太阳一样）**
6. **可以制作合集游戏**
7. **对中文游戏支持不好（这也算功能？？！！）**

怎么样？接近完美了吧！有时候真的在想，这到底是不是地球人的作品？不过就算他是个ET，也还是不能把一件东西做的100%完美。这个软件最大的缺点就是没有图形界面，只有一张难看的DOS的脸。（朴实无华？这个时代不流行这个了！）虽然说为了弥补这个缺点，有许多人为它写了各种各样的图形外壳，不过，没有一张漂亮的脸蛋总是不好的。

PocketNES由Covert.exe、PocketNES.GBA两个文件组成。其实我们只使用这两个东西就可以做出一个比较好的NES模拟器的ROM了，不过考虑到其操作过程比较复杂，所以我又使用了一款外壳程序，叫PocketNES MenuMaker。严格的讲，这个东西不能叫外壳程序，因为它也和PocketNES一样，没有图形界面。别看它没有图形界面，使用起来却比很多有界面外壳都简单。又因为它是PocketNES的作者所写，没有兼容性的问题，所以我选择了它介绍给大家。其他的外壳程序由于各种各样的问题，用了比不用还麻烦，所以就不介绍了。它的主要职能是为PocketNES制作

游戏菜单。

把PocketNES和PocketNES MenuMaker解压在同一个目录里。然后把你想玩的游戏也解压在这个目录中。注意：加入的游戏的总容量不可大于你GBAX的容量（32Mb）！然后双击"pnesmm.exe"，这时你会发现在目录中有多了一个叫做"Pocketnesmenu.gba"的文件，这就是你所需要的NES模拟器rom了，把它烧进GBAX。

打开GBA后，会出现rom内第一个游戏的运行画面及游戏选择菜单（图12）。按方向键选择，



12

按A键确定。进入游戏后，按L+R键打开菜单（图13），前两个选项是选择A、B键是否有连发功能。



13

第三项"Controller"是用来设定你的GBA为"1P、2P和Link"。这个我会在后面具体说明。"Display"一项是选择显示方式，一般不用改变。第五项"Link Transfer"是这个模拟器最爽的一项——单卡连机功能！它可以使两台GBA连接起来共同游戏，而且和Mario赛车一样，是用一盘卡带连机！不过由于受GBA内存方面的限制，只有小于190KB的游戏才可以这样连机，否则只能用两盘卡带进行互连！怎么才能知道某个游戏是否能够进行单卡连机呢？这里有一个方法。用记事本打开你的PocketNES所在目录下的"pnesmm.ini"文件，把"1 to show multibootable roms <190k in the menu"下面的"showsmall=0"改成"showsmall=1"后存盘。然后再用pnesmm创建NES的rom。运行roms后你会发现，在所有可以进行单卡连机的游戏的名字前面多了个"*"号（图14），方便多了吧！具体的游戏方法如下：先打开



14

插有GBAX的主机（暂名为1机），等进入游戏后，再打开另一台主机，（请确定已连接好连机线，且没有插任何卡带。暂名为2机）待2机显示"Game Boy"字样后，在1机上按L+R键打开菜单。选择"Link Transfer"。这时1机会向2机传送游戏数据。传送完成后，2机会进入游戏。这时分别在1、2机的菜单中把"Controller"选项设置为"Link"。此时两台机器会重新启动游戏，这样你就可以进行双打了！第6、7项不用多说，游戏的存盘和读盘。"Sleep"可以让你的GBA进入睡眠状态，以节约电力。如果你连续5分钟不对GBA进行任何动作的话，程序会自动进入睡眠状态，很体贴吧！要想唤醒你的GBA的话，可以同时按下Start与Select键。第8项可以让你的游戏重新启动。

PocketNES还有很多功能我并没有提到，因为做起来比较麻烦，有兴趣的玩家可以自行研究（可以去浏览PocketNES的主页）。

文章写到这里就要告一段落了，其实GBA的功能远不只限于这些，也还有很多软件没有介绍。以后有机会的话，我会为大家献上内容更加精彩的文章！请记住这句话，GBA机能无限！

特别感谢上海吉克拉提供支持！



用你的GBA听mp3！

文：LIKY

平时较多接触GBA模拟器的玩家或许知道，现在用GBA除了能玩游戏外，还能干很多事情，例如看电子小说，浏览图片，模拟FC游戏，甚至播放AVI格式的小影片，(那两段《ICE AGE》和《骇客帝国》的小预告片相信很多人都看过吧)。现在的GBA都快成为一个功能强大的PDA了。但是，一定有不少人都这样想过：如果能用GBA听MP3那就好了。现在告诉大家，的确有这么一个软件，可以将MP3制作成GBA的ROM，用GBA听MP3不再是梦想。



一度在网上流传的《骇客帝国》GBA版预告片长约6分钟，容量是64Mb，效果不俗。

MusicPlayer Advance V.2

这个软件名叫MusicPlayer Advance（以下简称MPA)，目前最新版本是V.2版，大家可以到这里下载到它的制作软件Mpawrite（292K)：http://storm.prohosting.com/gbl/roms/mplayer.zip

由于这个软件是外国模拟器高手编出来的，使用界面及说明文件都是E文，恐怕大家在使用过程中会遇到一些麻烦，所以下面LIKY就来给大家提供一点帮助，教大家如何使用这个软件将MP3变成GBA的ROM。

在开始之前还必须进行一个重要步骤，那就是准备一个音乐格式的转换软件，因为Mpawrite不能直接将MP3转成ROM，它只支持WAV格式的音乐文件，所以我们还必须用其他的工具将MP3转成WAV格式。这种转换软件有很多，像豪杰解霸、WINAMP2.77都附带这个功能，LIKY使用的转换软件是Audio Converter4.0(这里可以下载到汉化版http://sd.onlinedown.net/AudioConverter.htm



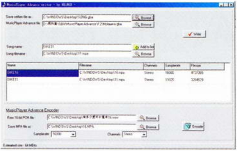
转WAV文件时一定要注意规格，首先打开一个MP3文件，在“输出”那个菜单选择WAVE格式，然后在“输出设置”中将格式设置成16 000Hz、16位、立体声。(Mpawrite支持3种采样频率，即8 000Hz、11 025Hz、16 000Hz，16 000Hz的效果最好，但文件也稍微大一点。）设置完后点“转换”就行了，这样一个4M的MP3文件转成WAV后大概18M左右。

成功转出了WAV文件后，下面就可以开始使用Mpawrite软件了。



第一步是将WAV文件编码成为MPA文件

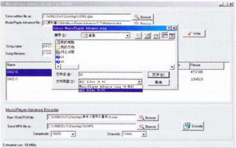
如右图那两个下拉菜单左边是选择采样频率的，右边是单声道或立体声。所以对应在左边选16 000，右边选STEREO。然后在Raw 16-bit PCM file那一栏填wav文件的路径，(注意默认的文件类型为*.PCA的，必须改为全部类型才能找到WAV文件。）下面Save MPA file as是输出MPA文件的路径，设定好后按右边的Encode转换，成功后会出现“DONE”窗口。18M的WAV文件转成MPA文件后又缩小为4M左右。



第二步是将MPA文件添加到歌曲列表中

在Song filename一栏填上刚才那个MPA文件的路径，在Song name填上歌的名字（最好用英文，如果用中文在GBA中只会显示乱码），填好后点Add to list ，这样这首歌就会被添加到列表中。

重复以上第一步和第二步可以将多首歌添加到列表中。



第三步是将列表中的MPA文件转换成GBA的ROM

在软件的压缩包里有个叫Mplayera.gba的文件，把它的路径填到MusicPlayer Advance file一栏，第一行是要保存的ROM文件路径，起个名，例如SONG。填好之后点右边的Write，成功后会出现"DONE"窗口，这样就生成了一个名叫SONG.GBA的文件，大功告成了。

赶快将它烧录到GBA烧录卡里面试试效果。（用模拟器也可以，推荐VBA0.9a。）

↓这就是MPA的运行画面，控制方法也非常简单。



A	播放
B	回到歌曲开头
上/下	选择歌曲
左/右	选择重复播放（Repeat）或是乱序播放（Shuffle）
SELECT	确定重复播放（Repeat）或是乱序播放（Shuffle）
START	暂停
L	锁定模式（按A+B+SELECT+START解除锁定）
R	睡眠模式（设定好时间，时间到时自动断电）

试听之后感觉如何？还不错吧！虽然音质还不完美（最大的不足是有一点杂音），但整体效果已经很让人满意了，想想，GBA毕竟不是专业的MP3播放器，相比较刚才那个巨大的外接MP3配件，现在只是使用一个软件就能达到与MP3差不多的播放效果已经很不错了。可以说，它实现这个功能的意义远比它实际播放效果的意义要大得多，因为，软件是可以不断升级的，只要迈出了第一步，以后不断地发展和完善一定会使播放效果越来越好，这才是真正的关键所在。值得一提的是这个软件制成一首歌曲的文件大小与MP3格式的差不多，也就3～4M，用256Mb（32M）的烧录卡可以放8首歌曲，实在是太棒了。

最后说一下，上面介绍的是将MP3做成ROM放在GBA中播放，其实也可以将CD音轨做成ROM让GBA播放，只要用转换软件将CD音轨转换成WAV文件，然后再用Mpawrite转换就行。

现在想想，GBA真是一个小怪物，除了有好玩的游戏，它能干的事情越来越多了，真令人兴奋。不怕做不到，只怕想不到，比起那些挖空心思做出来的什么GBA放大镜、手柄等无聊的周边配件，这类让GBA拥有更多扩张功能的软件对于我们的吸引力绝对要大得多。



这是香港产的一个让GBA播放MP3的周边配件，名叫GBA MP3 ADAPTER，使用的32M至128M的SM卡（SMART MEDIA CARD），看它那庞大且陋的"身躯"，比某些专用MP3还大，而且价格还不菲呢——50美元！

官方认证的GBA用MP3播放器

在不久前洛杉矶举行的E3展上，KEMCO展出的GBA用MP3播放器，它可是经过了任天堂官方认证的哦。预定将在今年秋天在北美地区推出。



GBA烧卡器四强大比拼

文：Rick

最近国内电玩界的最大热门当属GBA的烧卡设备，而最新的消息则是国产的那个USB接口GBA烧卡器EZ-FLASH终于发售，而且质量出人意料的好。再加上几乎同时发售的港产Winsunx烧卡器，以及老字号Visoly推出最新的USB 512M FLASHAdvance让国内的电玩圈子里充斥着“今天你烧了没有”的声音。当然这里也少不了依靠低廉的价格和相对正规的服务占据了半壁江山的聪明卡，之前也终于见到其256Mbit产品面世的消息，但产品上柜似乎还需稍待时日。

此外还有一个也许是胎死腹中的家伙，那就是爱国者的优盘for GBA，据说是因为还在就某些问题与任氏交涉，尽管这款产品在国外已有另外的厂商推出，但到了这时候就算上市也已经没有什么吸引力了。

热闹归热闹，可多的还是看客，毕竟烧卡器这东西几百上千块，谁也不想摸黑买个不称心的——那岂不是拿着两三个GBA往火里扔！我写此文不在其他，只为让大家对各款GBA烧卡器有个较为深入的了解，买的时候不致眼前一抹黑，被JS痛宰。

在开始之前先来一个简短的基础知识FAQ。

什么是烧卡器？

所谓“烧卡器”其原形只是个芯片读写装置（例如常用的IC卡），在当代可说是跟万用表一样基本的电子设备，并不是很高深的科技。而就我们这里所说的“烧游戏卡器”而言，从GB时代也就比较易见了，只是那时的产品质次价高，也较难买到。

目前有哪些烧卡器？

可供大陆玩家选择的暂时只有本文中的4种。

使用烧卡器需要准备些什么？有哪些前提？

Ok，首先你需要一台电脑，最好有USB端口；其次，能够自己安装设备驱动程序，不懂也不要紧，可以找懂电脑的朋友帮忙；再次，你需要能够上网，这样你才能方便地得到最新的游戏、驱动程序和各类软件。

我能用烧卡器做些什么？

不要笑，这问题并不蠢。除了能玩GBA游戏以外，还能玩GB、FC游戏，能Dump旧卡带内容到你的电脑，能实现看书、听歌、看电影等等以及未来不可知的繁多软件功能。当然，这是建立在上网的基础上，网络是你的惟一资料来源，不要指望山内大叔会给你送到府上。:)

为什么烧卡器那么贵？

其实烧卡器本身并不贵，贵的是烧录卡带，主要成本来自其采用的FLASH ROM，占到总成本的80%以上，一块256Mbit的Intel FLASH ROM当前售价折合人民币在800元以上。

烧卡器有不能玩的游戏吗？问题出在哪？

怎么说呢，有。目前已知兼容性问题全都出在对游戏存档的支持上，但是基本都能够得到解决，大致有两种方式：修改游戏ROM或者从烧卡器本身着手解决。前者是万灵丹，但只能一一对应十分麻烦，且局限于Cracker软件水平；后者比较彻底，但也受到烧卡器硬件与开发人员水平的局限。如果你喜欢的游戏都不用存档的话，那么恭喜你，任何一款烧卡器对你来说都是百分百兼容的。

那么言归正传，让我们来看看这四款烧卡器究竟如何。

FLASH Advance USB



www.Visoly.com 的FLASH Advance(FA)是烧卡器的元老了，“GBAX”之称亦是由它而来，FA的烧录器和卡分别叫做Linker Xtreme和Card Xtreme（extreme意为究极）。这个牌子的产品线很全，从GB到GBA的各种烧录卡、烧录器一应俱全，并且有一些方便的辅助硬件供你选择，例如GBA转GB的卡带转接器（注）。

Visoly的产品一直都是半透明外壳，整体设计不是特别漂亮，但做工还算不错。电路板很干净，选料也还可以。可惜的是由于它的主要市场是针对高

收入地区，所以售价居高不下，256Mb 的卖到 RMB1500，因此国内市场不大，也就不容易买到。



在五月中旬，经过了一个月的Pre Order（预售），FA最新的512Mb卡带与USB烧录器终于捆绑发售。根据官方的说法，此套产品除了容量



的增加外，亦在小程度上改进了设备的兼容性。512M的Card Xtreme在基本元件上采用了Intel的FLASHROM，这足以保证10万次擦写的使用寿



命以及更低的耗电水平。

在卡带的记忆功能上，Card Xtreme 512Mb也许是目前做得最好的，它完全硬件支持GBA的三种存盘模式：FLASH、EEPROM和SRAM。尽管如此，据传也还是有极个别它所不兼容的游戏存在。令人稍有担忧的是，如果今后任天堂在卡带制作上继续加以某些防范措施的话，这种情形有扩大化的可能，但相信Visoly总会有自己的解决方案。

值得关注的卡带大小上，Card Xtreme 512Mb的体积稍大，但比GB卡要小。其256Mb、128Mb的产品体积则更小一些。

在USB的Linker Xtreme方面，它看上去和以前的并口（打印机口）版本没有什么区别，只是在Linker侧面多了个小小的USB插口，事实上它是款双口的烧录器，同时支持并口和USB。所以其在供电上也就同样的支持电源供电和USB直接供电两种方式。

至于FA以前256Mb、128Mb的产品，相信大家参照以前的文章以及512Mb应该也能有个了解，这里就不多作介绍了。另外要说的是，USB版的Linker Xtreme也准备与256Mb及以下的卡带捆绑销售，目前一些地方已经开始Pre Order了。

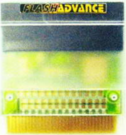


除去硬件本身，烧录与周边软件也是我们必须关心的重要环节之一。FLASH Advance Writer是FA的烧录软件，烧录的游戏在GBA上是以菜单方式来选择的，这很像以前N in 1的FC卡带。这是它的游戏选择界面：

然而选择游戏并非是烧录软件的重点，事实上尽可能优秀的调试性与易用性才是我们最为需要的，要知道调试性直接意味着兼容性！FA在这一方面做得不错，基本不会让你有什么顾虑，而且由于他们的产品面世早、影响面宽，所以支持它的第三方软件也是为数众多，这包括各种游戏的补丁和其他一些工具，因此即便存在一些问题，通常也能通过第三方软件来解决。惟一的缺点是它们基本上都是英文的，不太方便国内玩家使用，且往往还需要一定的电脑水平。

最后我们需要关心一下售后问题。FA在国内没有真正的代理，万一坏了只能去找你的经销商，好在FA不是那么容易出问题（尚未听闻有坏的）。而在FA的直接技术支持上，由于语言等等的障碍，我们与其制造者直接联络起来比较困难，这对于报告问题、获得技术支持而言很不方便（www.Visoly.com）。

总体而言，FA是个中规中矩的产品系列，也是笔者的首选之一，只是价格较贵。如果你手头比较宽裕，又喜欢Visoly的设计的话，可以考虑买这款产品。



注：需要说明的是，由于GB(5V)和GBA(3V)卡带的工作电压不同，任天堂在GBA卡槽内设置了装置来自动识别并切换电压，因此GBA烧录卡虽然能够直接烧入GB的ROM，但却无法运行。又因为是硬件开关识别，所以也无法以软件方式破解……目前用GBA烧录卡玩GB游戏还是依靠着模拟器软件来进行的，效果虽然还不错，但暂时不支持GBC。而上述的转接器就是用来解决这个问题的。

EZ-FLASH USB

时下喊支持国货总显得有点愚钝，但这款国产烧卡器确是有足够的实力值得我们好好支持一下的。



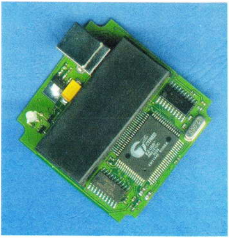
EZ-FLASH（easy FLASH?）使用USB端口与PC机连接，它同样由烧录器与烧录卡两部分组成：EZ-Writer和EZ-Cart（cartridge）。其卡带（EZ-Cart）部分一直坚持真卡大小的设计原则，所以制成品和市贩的普通卡带大小、外形完全一样，但是要重一些，如果愿意，你甚至可以给它换个盗版壳，贴个自己设计的标签。

EZ-Cart采用TinyBGA封装的Intel FLASH ROM芯片，而且是完全贴片元件设计，电路板干净美观，可以称得上标准的工业产品。



而在记忆方面，EZ-Cart硬件支持FLASH与SRAM记忆两种，其EEPROM记忆是采用SRAM模拟的方式来进行。据其官方说法：使用SRAM模拟EEPROM的方法一方面是为了减小体积、降低成本；另一方面这种方法灵活性较强，除了能够模拟EEPROM外，还能针对一些存档方式的"变种"乃至未来可能出现的全新存档方式进行模拟。当然，模拟绝非万能，它局限于开发者的水平；模拟也是有代价的，那就是对软件升级的耐心等待。另外，其对SRAM供电采用了可充电池，不会因更换电池而丢失记忆。

EZ-Writer的体积也很小，是个GBA屏幕大小的方盒子，在侧面有一个USB插口，直接依靠USB供电，无需电源。其电路板与EZ-Cart一样完全采用贴片元件，干净精巧。最出人意料的是居然还使用了一块钽电容，说不惜工本还不至于，但出现这种中高端显卡才采用的元件确实让人惊讶。



软件上，EZ的烧录软件EZ-Client有中文的本土优势，同时提供的可操作项也比较多，它同样通过屏幕菜单选择游戏，允许手动设置分配SRAM记忆体大小，以及针对ROM和存档的其他操作。著名的第三方烧录软件Little Write(1.502 beta)也开始提供对EZ-FLASH的支持。



目前EZ已知问题均属软件范畴，只需等待软件升级便可解决。第一批EZ-FLASH试发行时软

件方面还存在颇多BUG。所幸的是开发者的软件升级速度相当快，对其论坛上错误报告的反应速度也堪称一流。事实上经过数次软件升级，EZ-Client 1.04b 版已支持绝大部分EEPROM存档的游戏，而在即将脱稿时1.05 版也终于公布，最后的《Advance War》等少数几个游戏的存档问题终于解决，按照官方说法“到现在为止，所有存盘方式全部支持”。

硬件售后方面，他们承诺的是一年质保（维修或更换）。如有任何问题可以去他们的论坛获得技术支持(http://gba.gamepc.com.cn)。

总体来说，尽管EZ-FLASH与FLASH Advance各有优势，但只要EZ设计者能像承诺中那样顺利兼容今后可能出现的新存盘方式的话，那么EZ-FLASH无疑将会是最优秀的产品。而值得指出的是EZ的完全贴片元件设计是FA也没有采用的（贴片产品的成本略高，其稳定性与寿命也更为优秀）。

毋庸讳言，笔者在此竭力推荐EZ-FLASH，它具有目前最高的性价比，以及良好的质量。但有鉴于EZ-FLASH 256Mb的售价依然超过千元，所以还是建议手头过于拮据且只想单纯烧录GBA游戏的玩家考虑更低端的产品，或等待EZ的128M版本。

这款产品最早在2001年底公布，原本预计在2002年春节首发其128Mb版本，但却由于某些原因一直拖延，其间在3月份进行了一次设计改进，同时也将首发128Mb版本改为256Mb，后又在大家鼓动下将记忆用电池改为可充锂电池。该产品最终在5月12号发售，且第一批仅供网上邮购，同时预计暑期发售其128M版本。想来各种压力下EZ-FLASH能出货已是不易，朋友们信任的恢复与笔者发稿时EZ业已断货的销售情况对于其开发者而言相信会是个很好的安慰。

winsunX Twins 128Mb

这款卡来得比较突然，大约是一家香港公司的产品(有说是台湾的OEM)，但主要对大陆销售，它的主要卖点也是真卡大小。



卡带是深色半透明外壳，外观倒是这里最漂亮的。但它的内部电路很糟，焊点粗糙、奇怪的“双层”电路板设计、看起来有些别扭的电池，甚至还有一块可怕的廉价封装芯片（劣质D版卡的最爱）……好在它还是采用了较早型号的Intel产FLASH ROM(64Mbit × 2)。



卡带记忆上的设计更为奇特：在一张卡上“只可存一个用FLASH存档的游戏和三个用SRAM存档的游戏”。而更令人惊讶的是，存档方式需要通过卡上的DIP开关手动选择(已有报告说开关断裂的)。它的兼容性是这里最差的，不能玩的游戏相对其它几款要多出不少。

烧卡器的外观明显是模仿FLASH Advance，接口为并口，其电源部分的设计也比较奇怪，是用一根专用导线从电脑的USB端口取得电源（尽管官方否认，但如果你没有USB口来供电的话，还是可以自己找一个5V的外接电源来替代，但需要分清正负级）。



在软件方面，它的游戏选单是相当漂亮的！不过依旧是英文界面。其网站（中文）上还有一些相关的周边软件以供下载。



售后服务是一月包换一年保修（http://www.r1.com.mo），其它就不太清楚了，因为买的人不多，笔者也就难以有个客观的了解。

这款卡的卖点在于普通卡大小，但当它出现在大陆玩家的面前时似乎已经不合时宜了：无论从其性价比还是单纯售价上来看都没有竞争力。

如果你非常在意卡带大小，又没有太多钱，不玩什么需要存档的游戏，更没有耐心等待EZ-FLASH 128Mb版的话，你可以选择它，而它至少还有一个美丽的外表与漂亮的游戏选单可以让你自豪。

在此感谢ZWking硬件资料库、RugoSa_jinnee DIY工作组提供winsunX相关图片、资料。

聪明卡（Intellectual Card）128Mb

聪明卡大概是目前最便宜的烧录器了，由于价格很低，它在国内发售不久便占领了大部分市场，同时也大大拓宽了GBA烧卡器的用户群，以此而言聪明卡可谓功臣。但一分钱一分货这句话并不会错。



聪明卡个头比GB卡还大，卡带采用4 × 32M三菱FLASH ROM，产品质量不甚稳定，线路板的制造也显得马虎，手工痕迹重。耗电量大的情况相对于其它烧录卡而言要明显得多，这也许是因为采用三菱FLASHROM的原因罢？



卡带电路设计很简陋：靠拨动卡上的2个DIP开关直接作用于FLASHROM芯片来选择游戏（这方式就像以前的高容量PS记忆卡），没有游戏选单画面，所以聪明卡最多只能存储2 × 2=4个游戏。这种设计本身还会带来质量隐患，而DIP开关的耐久度也是个严重的问题（尽管比winsunX似乎要结实一点）！有趣的是，这种设计也使得聪明卡能够脱机拷贝原卡（不用电脑），但这功能只对没电脑的游戏店老板有益处，而对于从网上获取ROM的朋友则没有任何意义。

记忆方面倒确是值得一提：聪明卡只有一块SRAM，但却支持全部三种记忆方式。其中FLASH与EEPROM记忆均依靠SRAM模拟。与EZ-FLASH不同，这模拟并不依赖于烧录软件，但似乎也没有升级的可能。在实际使用上总的说来它的兼容性还是很高的。其SRAM记忆电池可用一年。

聪明卡烧卡器大小相当于3个GBA，采用并口连接，有两个卡带插槽以供脱机拷贝。可使用外接电源工作，也可以使用电池。

售后方面据称是“国内代理”，一月包换半年



保修，其服务应该说还是比较规范的。聪明卡曾有一次换卡风波，其代理商由于质量原因将所有售出的紫色卡带更换为黑色新版卡带，对此做法玩家们基本也都表示满意。对于一些聪明卡不支持的游戏，其代理商反应也还算及时，会给出修改后的ROM供大家下载（http://www.betop-cn.com/）。

其实基本上我们可以把聪明卡看做初代GameBoy烧卡器的延伸，无论是容量、功能、价格还是操作模式都表明它更适合于游戏店给一般玩家烧卡，而非家用。相对廉价是聪明卡的最大优势，但当EZ-FLASH的128M版本出货时，很可能会对它产生极大的冲击，届时相信会有一阵降价、换代的风潮吧，不妨耐心等待:)

聪明卡的技术资料并不十分明晰，因此本文所罗列的相关技术指标与硬件参数仅以作者搜集到的一些官方言论为主。

为方便比较，下面给出一个表格供各位对照：

	Flash Advance USB	EZ-Flash	WinSunX	聪明卡 Intellectual Card
容量	64～512Mb	256Mb	64～128Mb	64～128Mb
接口	USB+ 并口	USB	并口	并口
供电方式	USB 直接、电源	USB 直接	转接 USB	电源
卡带尺寸	接近真卡大小	真卡大小	真卡大小	GB 卡大小
FlashROM 类型	Intel 4 × 128Mb	Intel 2 × 128Mb	Intel 2 × 64Mb	三菱 4 × 32Mb
可容纳游戏数	视容量	视容量	视容量	最多 4 个
游戏选择方式	屏幕菜单	屏幕菜单	屏幕菜单	开关手动
记忆方式支持	全部	全部 (软件模拟 EEPROM)	大部分	全部 (模拟 FLASH、EEPROM)
记忆体软升级	否	能	否	否
记忆方式选择	自动	自动	开关手动	自动
耗电量	一般（新版）	一般	略大	大
硬件质量	优	优	一般	一般
技术支持	一般	优	一般	优
厂商	香港	国内	港台	国内代理？
价格 (写卡器 + 1 卡)	512M − $249.97 约 RMB 2200	256M − RMB 1180	128M − RMB799	128M − RMB 550

笔者脱稿时，又有国内的开发者宣布要研制一种完全抛弃 flash ROM 的低价烧卡器，不仅价格超低（目前产品的 1/2），还能够保证其兼容性。开发者甚至建立网站并排出了工作进度表，但八字尚无一撇，具体方案还未确定（其一是 USB 烧录器与卡带一体），其可行性、真实性也需要时间来证明(http://gbalpha.vip.sina.com)。至于将来果真投产之时还能否合乎市场需求则又是一回事情了。

写在最后





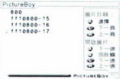
关于 GBA 的烧卡设备也就讲到这里。要额外说明的是，据传某些低端产品使用了二手 FLASH ROM 以降低成本，但消息未经证实，诸位购买之前还是多打听一下的好吧。(www.gbgbgb.com)

如今拜任氏所赐，由于 GBA 软件开发相对简单，该平台上的第三方软件日益丰富，自编游戏、看书、看图、听歌，乃至视频播放软件层出不穷，甚至还有人写出了简单的文件管理器（但目前还只能用来打开英文文本和播放 Mod 音乐）。更甚的是，日本的网站还公布了 GBA 的首款 Hgame！尽管似乎是还没有得到 Ninetendo 官方认可，但它的预告以及游戏 ROM 都已经可以下载到了，足见 GBA 平台"自由度"之高。

软件是硬件的灵魂，而 GBA 上的软件应用对于不熟电脑的人而言还显得比较生涩。若有时间，我希望能写一篇较为全面地介绍 GBA 上软件应用的文章，以飨各位读者。希望能帮大家将手中的 GBA 淋漓发挥，榨干它的每一滴潜能。简言之，PDA 化你的 GBA！









文：阿修罗

Wonder Swan 小特辑



相信喜欢掌机的人都会知道万代的WS系列的。自从1999年年底这个系列推出以来，它们就是以同任天堂的GB系列竞争掌机界老大地位为目标的。在这个系列的主机上，我们看到了许多令人吃惊、让人怀念的游戏的身影，让人对这只“神奇天鹅”不禁遐想联翩！可惜的是，虽然有SQUARE这样的大厂商以“《FF》系列”这样的大作来支持，但是GB系列的地位实在太坚固了，加上WS的软件种类还不是特别丰富，所以到目前为止，WS并没有对GB造成很大的威胁。尤其是中国国内，因为主机和软件价格过高，数量特别少，所以除了少数掌机的发烧友，很少有人能够实际体验到WS的神奇之处。





前不久，万代官方公布了WS的最新版本“水晶天鹅”（Swan Crystal），并且同时公布了数款对应新WS的大作软件，另外原来的WSColor则会大幅度降价。这个举动让人们的注意力再次集中到这款平凡却又神奇的主机上来了！

这次的新版本WS主要进化在显示屏上。Swan Crystal采用的是现在流行的TFT反射型液晶显示屏，大小为2.8英寸，和GBA所采用的2.9英寸TFT显示屏已经十分接近了。因为采用了新的显示屏，所以以前WSC游戏中那种残像再也不会出现了！而且因为显示屏的尺寸也比以前增大了，所以即使用新主机玩老游戏也会有更亮丽、更干净、更舒服的感觉的！在其它一些细节方面，新主机也作了一系列的改良，比如整体的外观、扬声器的位置、按键的手感等，使得整台主机的感觉更加现代化。根据万代官方的解释，这样做是为了改变最近人们的“WS系列面向的是中小学生等低年龄层玩家”的看法。另外，从6月1日起，WSColor会从原来的6800日元降到4800日元，官方的解释是：这样的话主机和软件的一次性消费总额可以控制在10000日元以内，这样对于中小学生就比较容易从父母那里得到赞助购买主机了；而新主机的价位定在7800日元，也表明了这款新主机的目标消费层是高年龄层玩家。



对于WS系列玩家来说，最不能令人满意的就是软件的数量了！从1999年底到今天，这两年多的时间内，这个主机上的游戏才不过100多款，而比它晚推出一年多的GBA至今光日版游戏就已经有两百多个了！而且因为国内的特殊情况，玩家实际可以玩得到的游戏更是少之又少，让经济能力一般的普通玩家只能够望“鹅”兴叹。但是我们都不可否认，WS上的游戏中精品的比例绝对是要大于GBA的！早期的《口袋战士》、《BeatMania》等作品的制作水平都相当之高，而且Square更是为WS倾注了很多心血，连续移植了“《FF》系列”、“《SA·GA》系列”等知名作品，还制作了很多高水准的原创作品。在以后的几页中，阿修罗将为大家展示一下WS上几款新游戏的风范。虽然大家不一定都能玩得到，但是有得看也不是一件坏事嘛！（笑）



约束之地·利维埃拉 Riviera

BANDAI RPG 预定7月12日发售

这是一款很特别的RPG，从阿修罗第一眼看到它的时候就决定要为它而购买Swan Crystal了！游戏的画面很干净、人物比例也不错，人物设定也满好，整个游戏看起来甚至比很多GBA游戏都更具有SFC时代游戏的感觉。这款游戏即使是在官方的宣传计划中也是排在最前列的，可见它的重要地位了！

故事的舞台是过去被称为魔界的，在天空飘浮的“空中庭园·利维埃拉”。玩家要扮演被神界送到那个地方的“告死天使”，和精灵们一起，从以引导世界破灭为目的而存在的“魔之地狱火”们的手中，为了保卫和平而战。游戏的画面可以说很棒，以WS16位的CPU做出了不逊于某些GBA游戏画面的效果，可以说是充分发挥了WSC的机能。



画面是一个游戏成功很重要的因素，但是好的系统才是成功的真正关键所在。这款游戏吸引我的地方就在于一种创新的“ETS”系统。这个系统的全称是Easy Trigger System，就是简单触发系统的意思。玩家在游戏的过程中，画面上会有各种提示出现，而玩家只要按下相应的按键就可以触发不同的事件；在事件的过程中，玩家也要及时按照提示做出反应才能够使情节顺利进行下去。这个系统不仅对于不擅长RPG的玩家有很大帮助，就算是RPG老鸟玩起来也会觉得很有新鲜感！

当玩家选择了不同的ETS选项后，所产生的结果也各不相同。

本作的战斗对于阵型和道具的选择是很重要的。另外，受到一定程度的攻击之后，角色就可以发动强大的必杀攻击！



Ecthel 艾克塞尔

本作的主人公，告死天使之一。作为获得神剑“艾克塞利昂”的代价，失去了自己的双翼。



画面上有“苍白的火炎”、“宝箱”等数个触发点，只要按下相应的按键就可以了。



选择肢事件

有的时候触发了特定的选项就会发生对话事件。在和女性角色对话中，玩家的选择会大幅度影响亲密度，要慎重选择呀！



动作事件

这种事件包含了一定的动作要素，比如开宝箱的时候遇到了机关，这就要需要玩家在一定时间内按照触发点提示做出回避动作。



为了生动地表现每个角色的个性，用了100种以上的表情方式。而在角色使用必杀技的时候也会有大魄力的特写画面！

Ledah 莱达



用自身的感情换来神枪“罗莱拉伊”的告死天使。

掌机最大的特色就是便携性，什么时候想玩了就拿出来玩。本作提供了即时存盘的机能。





战斗事件

有的触发点被选择后就会发生战斗，玩家将展开和各种怪物的战斗。

数码暴龙 Digimon

BANDAI　RPG　预定8月发售



WS系列的顶梁作品，是用来和GB系列的《口袋妖怪》作对抗的大手笔作品。在作品数量上比《口袋妖怪》更多，而且怪兽造型方面也更加多元化。同名的动画作品也正在国内各个电视台热播中，大有超过《口袋妖怪》的趋势。和《口袋妖怪》最大的区别在于可以多个怪兽同时作战。和前几作相比，本作大幅度强化了通信要素。除了传统的对战和交换外，玩家还可以利用通信和朋友一起完成各种事件，而且这些通信的记录都会被保留下来。

在游戏中，玩家可以通过输入一些数值而制造新的数码暴龙的蛋，而这些数码暴龙的属性会和用普通方式得到的暴龙有所不同。另外，使用这个方法还可以得到一些秘密的道具。游戏还可以同将于6月下旬发售的电子玩具“ディースキャナ”之间进行通信对战。

前线任务Front Mission

Square　S·RPG　预定7月发售



从超任时代过来的人应该不会没有听说过《前线任务》的大名吧！和“《FF》系列”一样采用了天野喜孝人物设定的本系列，是当时相当热门的S·RPG作品，不管在日本，在国内也拥有很高的人气。现在，这个系列的最新作就要出现在Swan Crystal上了！

原作的特色很多，比如写实的机械设定，个性丰富的角色们，以及厚重的故事背景。WS版这次复刻的系列第一作将完全保留这些特点。玩家依然要操纵人型机动兵器“妄托”完成各种任务。

妄托的组装系统十分深奥，通过自由组合部件制造出最强的妄托，这个需要玩家自己好好研究才行。

战斗时地形十分复杂。玩家在考虑战略环节必须充分利用地利才行。

犬夜叉　风云绘卷

BANDAI　AVG　预定7月27日发售





高桥留美子正在连载中的大人气漫画，其动画版也受到了各界的好评。本作是WS系列主机上的AVG第二弹，前作在中小学女生群中受到了广泛的好评。本作增加了游戏的动作性，在战斗场面玩家可以自己操纵犬夜叉。只要“在合适的时候按下按键”就可以使出动画和漫画中那些大魄力的必杀技，这样的设计既不会使AVG游戏显得枯燥，又不会因为太过困难而影响游戏。在剧情方面，采用了新的“Zapping Advanture System”。玩家可以操纵戈薇、犬夜叉、弥勒、珊瑚、七宝等10名以上不同角色以各种视点进行游戏。完成特定条件后还会追加新的视点，可以说充满了隐藏要素，简直是Fans必备的软件。

妖精战士·机神复活

BANDAI　RPG　预定7月4日发售





艾尔克

以火焰使一族而著称的皮尔卡之民的末裔，是屡次拯救世界于危难之中的传说的猎人。

《Arc The Lad》是SCE的大人气RPG，也是PS上的保留作品之一。这一次的WS版由万代代理发行。故事讲述了PS版的《III》3年后的事情，情节方面完全原创，系统方面则基本上沿用了PS的设定，在地图上移动并且发动指令进行战斗。





菲尼娅

为了打倒在未来的世界获得强大力量的机神而回到过去的少女。因为是神官的后人，所以可以使用魔法。

公会链接



可以查阅从公会得来的委托内容、怪物情报，还可以调查珍贵道具和观光点的情报。

AI机能



如果把同伴设定成AI的话，这些角色就会按照自己的个性自动行动，并且存在一些只有在AI状态下才会出现的特殊的攻击和反击法。

Rush Mode

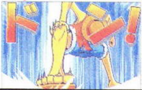


受到损伤超过一定程度就会发动这个模式。在能量槽消失之前，移动、魔法、攻击，想做什么就做什么，而且没有次数限制。

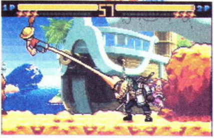
From TV animation

From TV Animation One Piece 伟大的战斗 Swan Colosseum

BANDAI　FTG　预定7月12日发售



多彩多姿的必杀技攻击！看我的大脚木屐power！



大概是PS版的《伟大的战斗2》达到了令人惊异的销量，所以万代再接再厉在自己的掌机上也推出这个轻松小品级的系列。因为机能的限制，WSC版不可能做到像PS版那样的3D战斗，但是相信这种类型的游戏用二维表现会有更好的效果！与其用粗糙的多边形表示，不如用和原著完全相同的画面，这样对Fans来说游戏才有更强的吸引力。

在单人用的“事件战斗”模式中，这次增加了新的“手配书”系统，得到手配书可以让角色获得新的必杀技或者提升能力。另外，这些手配书也是可以用来通信交换的。当然，完全展示游戏对抗性的通信对战更是充满了乐趣。





GBA游戏最强年鉴

年鉴年鉴！作为一本专门的掌机杂志，作为“掌机之王”，怎么可以没有这一年多来掌机老大GBA的年鉴呢？

本年鉴号称“GBA游戏最强年鉴”自然不是乱盖的，它的内容涵盖了从2001年3月21日GBA正式发卖到2002年6月6日《恶魔城Dracula系列·Castlevania·白夜协奏曲》（不要怀疑，这一次的名字就是这么长的）发售期间的绝大部分日版游戏，另外还有部分比较经典的美版游戏。

年鉴对于每个游戏都介绍了开发厂商、游戏类型、发售时间、游戏容量、游戏人数和对应周边等项目，另外我们还提供了每个游戏的简要介绍、游戏图片和推荐度。

说到这个简要介绍，是我们在查阅了各种资料，并且亲身试玩以后，根据体验写下来的。这些介绍当中包含了对游戏的优缺点的评价，相信玩家在看了以后，可以明确知道自己是否需要购买这款游戏。

另外，关于游戏的推荐度是这样的：我们年鉴中包含了绝大部分日版游戏，其中很多在国内很难找到，或者很少有机会可以玩得到（比如利用到GB上网功能的那些）；我们做年鉴的目的一来是让大家收藏，二来是让玩家在看到游戏有得卖的时候不用试玩也可以知道买它划不划算；推荐度代表了编者对该游戏的看法，结合了对游戏本身素质的评价和对玩家购买的友情提示，是一个比较客观的评价。

好了，就说这么多了！下面就是《GBA游戏最强年鉴》了，希望大家能够喜欢，要不然我们的努力可就白费了！（祷告中……）

2002年6月中



超级马里奥 Advance

スーパーマリオアドバンス

推荐度 9

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2001年3月21日		
游戏类型	ACT	容量	32M	游戏人数	1~4人
对应周边	GBA专用通信线（可1卡4人）				



任天堂的马里奥的游戏作为GBA的首发软件登场。游戏中提供了“超级马里奥USA”和“马里奥兄弟”两种模式。在“超级马里奥USA”中，玩家要从马里奥、路易、碧奇和蘑菇仔中选择一人来进行游戏，四个人能力各不相同，所以在通关方式上会产生很大的差异。而所谓的“马里奥兄弟”模式，就是传说中的“水管工”，在这个模式中通过通信线就可以实现4人对战了。虽然说这款游戏只是旧版的移植版，但是新的画面、新的要素和优良的操作性依然使它相当成功！



滚滚棒

くるくるくるりん

推荐度 7

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2001年3月21日		
游戏类型	ACT	容量	32M	游戏人数	1~4人
对应周边	GBA专用通信线（可1卡4人）				



游戏的任务就是控制一根不断转动的棒子通过各种奇怪的通道来到终点。操作方法极其简单，玩家所要做的只是用十字键控制直升机的前进方向而已，但是要突破前进的重重障碍达到终点并且取得优秀的成绩却是一件极其耗费脑力的事情。游戏提供了剧情、练习、难题挑战、通信对战和造型设计共5种模式。游戏的人物设定十分奇特，富有童话的色彩，比较可爱；再加上超级紧张和刺激的游戏感觉，整个游戏体现了任天堂出品游戏的一贯特色。



F-Zero For GBA

エフゼロ For GameBoy Advance

推荐度 7

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2001年3月21日		
游戏类型	RAC	容量	32M	游戏人数	1~4人
对应周边	GBA专用通信线（可1卡4人）				



与同日发售的另外几款赛车游戏不同，《F-Zero》强调的是近未来的科幻感觉，是一款反重力科幻赛车游戏。游戏中共有包括一辆隐藏赛车在内的10款不同性能的赛车，而赛道也十分多样化。这里附送一条秘技：玩家只要在《F-Zero》的官方网页输入自己在游戏时的ID，就可以得到一个密码；然后在赛车选择画面顺序输入L、R、Start、R、L、Select，就可以进入密码输入界面，这时候输入从网上得到的密码，原本使用条件十分苛刻的第十辆隐藏赛车就可以直接选用了！



拿破仑

ナポレオン

推荐度 7

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2001年3月21日		
游戏类型	实时战争游戏	容量	64M	游戏人数	1~2人
对应周边	Mobile Adapter GB、GBA专用通信线				



本作被称为实时战争游戏是因为玩家的操作完全是实时进行的，稍有延误就会导致失败。而作为战争游戏，这款游戏还集合了输入指令时连打按键的动作要素和指挥将士作战的模拟要素，是一款新感觉的战争游戏（不就是RTS吗？）。除去传统的剧情模式，利用对战线还可以进入玩法与剧情模式相似的对战模式，而如果使用了Mobile Adapter GB的话，更可以上网进行阵型模式和试炼模式。阵型模式要求在战斗开始前部署好阵型，开始后只能观战，是一种强调战略的模式；而试炼模式则还包括了百人斩、快速压制、持久战三个子模式。



恶魔城 Dracula 月轮

恶魔城ドラキュラ Circle of the Moon

推荐度 **10**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年3月21日
游戏类型	ACT	容量	64M
游戏人数	1人	对应周边	无



作为GBA的首发软件之一，游戏取得了很大的成功。同之前PS版的《月下夜想曲》一样，是一款充满了RPG要素的动作游戏，玩家要操纵继承了贝尔蒙特家圣鞭的主角在迷宫般的恶魔城中探索，打倒各种充满“魅力”的敌人、收集道具并增强力量，最后封印那个恶魔城永远的BOSS——Dracula。游戏采用了系列全新的DSS（Dual Setup System）系统，通过收集动作、属性两种卡片并且将它们有效组合，主角可以做出丰富而且华丽的动作。通关后的四个隐藏模式各有特色，使游戏充满了反复挑战的乐趣。



钻子先生 2

ミスタードリラー2

推荐度 **7**

开发厂商	NAMCO	发售日期	2001年3月21日
游戏类型	挖地ACT	容量	32M
游戏人数	1～2人	对应周边	GBA专用通信线



游戏规则十分简单：向下挖。但是“空气胶囊”的取得，以及十分爽快却很容易导致死亡的连锁消去使本游戏充满了挑战性。GBA版是家用机上的首次移植，因此增加了很多新要素：新增了定时自动消去的“水晶砖块”，会使游戏版图发生意料外的变化；模式方面除了保留了街机的1P任务模式和2P对战模式外，还有极限挑战模式和GBA版原创的时间挑战模式。游戏的人物设定一直受到玩家的欢迎，在GBA版中只要达成条件就可以得到描绘有角色图片的精美卡片，并且可以和朋友交换。



皮诺比的大冒险

ピノビィーの大冒険

推荐度 **6**

开发厂商	HUDSON	发售日期	2001年3月21日
游戏类型	ACT	容量	64M
游戏人数	1人	对应周边	GBA专用通信线



皮诺比是由天才博士制造的蜜蜂型机器人。为了拯救被昆虫军团绑架的博士，皮诺比踏上了冒险之路。这就是取材自世界名著《木偶奇遇记》的本作的剧情。游戏采用了大量CG，不仅片头是Full CG，就连角色的动作也采用了事先做好的CG，使得这个游戏号称实现了掌机上最高峰的视觉效果。玩家可以操纵皮诺比利用背上的火箭在空中自由飞翔，使用飞翔冲刺攻击昆虫军团，具有爽快的速度感。在游戏中有很多道具，借助这些道具的力量，皮诺比就会成长。收集这些道具并和伙伴交换也成为了这款游戏的乐趣之一。



桃太郎的节日

桃太郎まつり

推荐度 **6**

开发厂商	HUDSON	发售日期	2001年3月21日
游戏类型	RPG	容量	32M
游戏人数	1人	对应周边	无



以著名角色桃太郎为主角的HUDSON游戏系列最新作。桃太郎和金太郎、浦岛太郎还有夜叉姬一起，从地狱大魔王那里拯救了世界，人们从此过着和平的生活，而英雄们又开始对庆祝和平的节日里的游戏的挑战。号称是新类型RPG的本作其实就是一款迷你游戏合集，当中不乏打地鼠、捞金鱼等传统的项目。可爱的画风、充满个性的人物、耐玩的小游戏，纯粹是一款休闲的小品，玩腻了大作的朋友可以试一试。虽然休闲，但是要想拿到最高100段的游戏名人的称号也不是一件容易的事呢。



Chu Chu 火箭！

チューチューロケット！

推荐度 7

开发厂商	SEGA	发售日期	2001 年 3 月 21 日
游戏类型	APUZ	容量 32M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线（可 1 卡 4 人）		



由SEGA/SONIC TEAM出品的超人气动作PUZ作为首发软件移植到了GBA上。由玩家给出行走路线的指示，一大群可爱的Chu Chu老鼠躲开老猫，登上火箭胜利大逃亡。规则和操作虽然简单，但是要想成功却需要脑、眼和手的高度协调。这款游戏最大的特色就在于4人对战，就可以和朋友、家人一起游戏，甚至还可以通过通信线和朋友交换自作关卡互相考验智力。即使单机游戏也十分有挑战性，游戏提供了从DC版向全世界玩家征集的17000个问题中严格挑选出来的2500个难题，要完全通过也是一种对能力的挑战。



我是航空管制员

ぼくは航空管制官

推荐度 7

开发厂商	TAM	发售日期	2001 年 3 月 21 日
游戏类型	SLG	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	无		



玩家担负着依照复杂的航空时刻表，确保着陆离陆飞机安全正确的飞行路线的重要任务。玩家可以体验到智力解谜游戏的乐趣。这款游戏得到了日本航空系统的支持，当中的数据十分专业。游戏的场景有羽田、名古屋、关西和新千岁四个机场，而且玩家会遇到和现实一样的风向变化、自卫队飞机乱入、大雪封闭跑道等突发事件。玩家不仅可以选择现实存在的航空会社，还可以选择游戏原创的会社并且自由设定地点以及时刻表。如果能够完成究极复杂的时刻表的话，那你就是一位出色的航空管理员了。



火爆摔角 A

ファイヤープロレスリングA（エース）

推荐度 5

开发厂商	SPIKE	发售日期	2001 年 3 月 21 日
游戏类型	FTG	容量 64M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线		



说到摔角游戏，大家就会想到《火爆摔角》。这款以A（Ace）为后缀的游戏就是系列的最新作。游戏保留了传统的基本游戏系统，登场人物有200名，可以使用的技巧也有1200种，并且依然可以自由编辑角色。《火爆摔角A》的新要素是剧场大赛：玩家从七种不同格斗风格选出一种，并且沿着这种风格进行比赛；每次比赛结束后，会根据观众的满意度给出评价，如果观众满意度太低的话就不能被认定为最强摔角手了！利用通信线可以四人游戏，完全再现了摔角场上激烈火爆的场面。



游戏王 迷宫色子怪兽

游戏王 ダンジョンダイス モンスターズ

推荐度 7

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001 年 3 月 21 日
游戏类型	SLG	容量 64M	游戏人数 1～2 人
对应周边	GBA 专用通信线		



这款游戏虽然也是游戏王，但是和之前热卖的Duel Monsters的卡牌对战类型完全不同。玩家要用色子召唤出怪兽并下达指令，在3D迷宫和对手的怪兽战斗，打倒"迷宫主人"！而等待着玩家的对手也都是原著漫画中的厉害角色，登场总人数在90人以上，并且有着隐藏人物的存在。登场的怪兽数目也在100种以上，并且有着丰富的动作。值得一提的是游戏的3D战斗画面，号称使用了全CG、全语音和全动画，比原来的卡片版《游戏王》要华丽很多。



怪兽守护者

推荐度 8

モンスターガーディアンズ

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年3月21日
游戏类型	育成RPG	容量	64M	游戏人数	1~2人

对应周边　Mobile Adapter GB、GBA专用通信线



游戏中玩家扮演的是怪兽的主人，使用自己培养的怪兽与敌方战斗，取得胜利进而发展情节。游戏的战斗是自动进行的，大致和现在流行的RTS类似，玩家只能给出目标而无法控制怪兽的具体行动。游戏的另一个卖点在于培育怪兽的部分，每个怪物都有不同的个性，玩家的培育方针也要“因兽而易”。另外，游戏对应GBA的上网功能，可以去“修行之塔”战斗练级取得道具，还可以通过“通贩系统”的方式获得单机游戏无法取得的怪兽和珍贵道具。而玩家也可以通过通信线用自己培育的怪兽与伙伴们一较高下。



互动小说　寂静岭

推荐度 8

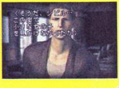
プレイノベル サイレントヒル

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年3月21日
游戏类型	互动小说	容量	64M	游戏人数	1人

对应周边　Mobile Adapter GB



由于GBA的机能限制，游戏类型从原来的AVG变成了互动小说，但是可玩性却丝毫不减！故事有着丰富的选择分支，玩家的决定将导致结局的不同。当中还有不少迷你游戏，同样也和结局相关。通关后还可以获得精美的CG图片。游戏中除了男主人公篇外，还提供了从女警察西比尔的角度来看的剧本，玩家更可以通过上网下载GBA版原创的男主角安迪的剧本，并且追加了四季不同的场景，通关后可以获得珍稀卡片。最值得一说的是游戏的画面，以GBA的机能做出了不逊于PS的精美画面。



力量职棒口袋版3

推荐度 8

パワプロクンポケット3

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年3月21日
游戏类型	育成SLG	容量	64M	游戏人数	1~2人

对应周边　GBA专用通信线



KONAMI人气棒球育成系列作品再登场！游戏的主角居然变成了机械人，为了打败邪恶组织，主角和老朋友龟田组成了新的社团，并且不断努力、积累资金购买强力的能力部件强化身体，最终成为最强的棒球选手！在游戏中玩家不仅可以使用现实存在的12支球队，还可以自由编辑一支完全属于自己的队伍，更可以通过专用通信线使用自己的队伍和朋友对战。游戏还提供了大量的迷你游戏，使玩家能享受到棒球以外的乐趣！



J联盟口袋版3

推荐度 8

Jリーグポケット

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年3月21日
游戏类型	体育SLG	容量	64M	游戏人数	1人

对应周边　无



成为监督管理整个J联盟！这就是这个游戏最吸引人的地方！这个在现实中很难实现的梦想终于可以在GBA上实现了！作为监督需要管理整个J联盟的工作，而游戏中出现的27支队伍的所有选手、以及体育场馆的数据全部采用J联盟的真实数据，你还可以在俱乐部里发现现役的J联盟会员和球探。当然了，玩家还可以自行编辑“世界上独一无二”的原创俱乐部。把原本弱小的队伍培养得强大无比，或者率领一支完全由自己喜爱的球员组成的球队战胜对手、能否成为联盟的头号队伍，这些就要看玩家的能力了。



JGTO 公认 高尔夫大师

JGTO公认 GOLF MASTER JAPAN GOLF TOUR GAME

推荐度 6

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001 年 3 月 21 日		
游戏类型	SPG	容量	64M	游戏人数	1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线				



又是一款经专业机构公认的体育游戏！本游戏得到了日本高尔夫巡回赛机构（JGTO）和日本高尔夫选手会（JGTPC）的认证，有着专业的品质。游戏的模式十分多样化，有和沿用实名的巡回赛选手对战、战胜后就可以使用对手的VS模式，有自由选择角色参加比赛赢取奖金的锦标赛模式，有比进洞杆数少的一击模式，还有以先进洞为胜利条件的竞赛模式和用来训练的练习模式。游戏通过GBA专用通信线还可以和朋友们一起玩一击模式和竞赛模式，其中一击模式可以实现4人同时对战。



KONAMI 火热赛车 Advance

コナミ ワイワイレーシング アドバンス

推荐度 8

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001 年 3 月 21 日		
游戏类型	RAC	容量	32M	游戏人数	1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线				



集合了KONAMI所有人气角色的赛车游戏！操纵自己熟悉而且喜爱的角色，驾驶赛车横冲直撞，躲避障碍物，收集金币、铃铛，使用道具陷害对手，这就是这款赛车游戏的乐趣所在。游戏的赛道十分多变，道具种类也比较全，而且角色的动作也十分丰富，不同的角色都有不同的特性。虽然是休闲的小品，但是要想玩好却也要动一番脑筋！游戏通过GBA专用对战线可以实现最大4人游戏，这种赛车游戏的最大乐趣就在于和朋友们一起比赛，和单机玩时会有很不同的感觉。



胜利赛马 for GBA

ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス

推荐度 6

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001 年 3 月 21 日		
游戏类型	赛马 SLG	容量	32M	游戏人数	1 人
对应周边	无				



游戏中的数据完全对应2001年中央赛马节目及马龄变更。游戏中登场的角色包括骑手、调教师、牧场主和马主总共有139人之多，并且会有25名现役的大人气骑手以真实姓名登场。游戏不仅在赛马这个环节上做到了和真实相近的效果，在饲养马匹方面，游戏也相当专业。游戏的培育系统采用尼克斯等配合理论，游戏中还提供了迷你游戏，如果能够取得好成绩的话就可以使马匹能力大幅度上升。虽然本游戏不对应通信线，但是密码系统也可以让玩家的赛马与朋友的马匹一较高下，体验对战的乐趣。



崔迪和魔法宝石

トゥイティーのハーティーパーティー

推荐度 7

开发厂商	KEMCO	发售日期	2001 年 3 月 21 日		
游戏类型	ETC	容量	32M	游戏人数	1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线				



集合了小鸟崔迪、兔巴哥、大活鸭等华纳兄弟公司著名卡通角色的大富翁类游戏。比起大富翁，这款游戏的吸引人之处不仅在于华纳众明星的加盟，还在于丰富多彩的小游戏。在地图画面，玩家通过抽纸牌决定步数，在特定地点会出现小游戏。根据玩家的成绩，角色可以得到不同的点数，甚至拿到辅助道具。这些道具可以带来各种好处。游戏的目的是要收集地图上的各种魔法宝石来拯救被石化的可爱的小崔迪。通过GBA专用通信线实现4人对战是游戏最有趣的地方，也有助于和朋友们搞好关系！



全日本 GT 选手权

全日本 GT 选手权

推荐度 **6**

开发厂商 KEMCO　发售日期 2001 年 3 月 21 日

游戏类型 RAC　容量 32M　游戏人数 1～4 人

对应周边 Mobile Adapter GB、GBA 专用通信线



利用 GBA 的高速 CPU 来实现较真实的游戏画面、较真实的操作手感，这款游戏的目标是手掌机上最强的竞速游戏。和现实中一样，玩家在赛车前也要对自己的爱车进行调整，轮胎、车身重量等可调节的参数有6个之多。游戏有Quick Race、Championship 两种模式，共6个赛道、22个车队。因为利用了 GBA 的手机上网机能，所以可以从网上下载Ghost Data（幽灵车）数据，通过对比来提高自己的驾驶水平，更可以把自己在 Quick Race 模式中的优秀成绩上载到官方网页，和日本全国玩友的战绩比较。



战斗网络　洛克人　EXE

バトルネットワーク　ロックマン　エグゼ

推荐度 **9**

开发厂商 CAPCOM　发售日期 2001 年 3 月 21 日

游戏类型 ARPG　容量 64M　游戏人数 1 人

对应周边 GBA 专用通信线



游戏类型由传统的动作游戏变成了富有浓厚动作要素的 RPG。游戏的系统十分特别，玩家需要不断在光热斗和洛克人两者之间切换，通过在现实和网络世界的解谜发展情节。战斗只会发生在网络世界中，敌我双方各占据3X3的空间，玩家操纵洛克人自由移动，使用 BUSTER 和各种芯片进行战斗。虽然是新游戏，却可以发现很多熟悉的身影。游戏中洛克人使用的战斗芯片也十分多样化，利用这些芯片洛克人可以做出丰富的动作，而芯片除了靠战斗斗得来，通信交换也是必要的，一些珍贵卡片必须要交换才能得到。



EZ—TALK　初级篇　1～6

EZ—TALK　初级编　1～6

推荐度 **0**

开发厂商 KEYNET　发售日期 2001 年 3 月 21 日

游戏类型 教育　容量 128M　游戏人数 1 人

对应周边 推荐使用立体声耳机



作为一款英语听说教学软件，本游戏再现了在冲绳嘉手纳地区进行双语育成的、名流英文会话中心的上间政行先生的教育理论。完全不借助文字的力量，以视觉、触觉、听觉相结合的方式，利用各种小游戏把英文听说教学和游戏融合在一起，使儿童们乐于学习。游戏采用了全程语音，各位声优的标准语音使儿童不会被不标准的读音所困扰。游戏还有图鉴模式，玩家触摸过的物体就会被记录入图鉴，可以单独提出反复练习听说。游戏还提供了收录有单词和日语翻译的攻略书，玩家还可以和父母及朋友共同学习。



Advance GTA

Advance GTA

推荐度 **7**

开发厂商 MTO　发售日期 2001 年 3 月 21 日

游戏类型 RAC　容量 64M　游戏人数 1～2 人

对应周边 GBA 专用通信线



又是一款GT的游戏。相比同日发售的《全日本 GT 选手权》，这款游戏在很多方面都有优势。模式方面，一开始就有三种可选择，而且还有数种隐藏模式等待玩家开发；专业性方面，可选赛车更多、可调整参数更多；赛道方面，更有多达 32 种不同类型的赛道；画质方面，赛道的马赛克较小，而且车身比较圆滑；手感方面，更加流畅。惟一的弱点就是无法上网传送数据，但是利用通信线可以实现对战和数据传送，可以互相传递比赛记录作为 Ghost Data。



爆热躲避球战士

爆热ドッジボール

推荐度 6

开发厂商 ATLUS		发售日期 2001年3月21日
游戏类型 动作SPG	容量 32M	游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信线		



躲避球在日本的动漫和游戏领域内都有很高的人气，很多作品都采用这个题材。在本游戏中，玩家要率领全日本躲避球联盟排行第十的火焰勇者队四处征战，挑战各大强队，最后成为日本第一。游戏的操作十分简单，但是却可以做出华丽的动作，各种必杀射球都具有相当的威力和速度，完全再现了躲避球这项体育运动的精髓。游戏的人物设定十分可爱，游戏中的人物动作丰富而且流畅，十分适合休闲的气氛。通过GBA专用通信线可以实现两人对战，使得原本已经很有趣的游戏更加富有娱乐性。



GetBackers 夺还屋·地狱的小丑

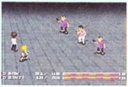
GetBackers 夺还屋 地狱のスカラムーシュ

推荐度 5

开发厂商 KONAMI		发售日期 2001年4月26日
游戏类型 RPG	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边 无		



由在《周刊少年MAGAZINE》连载的大人气漫画《Get Backers 夺还屋》改编而来。作为改编作品，本游戏比较忠实于原著，玩家要操纵美堂蛮、天野银次和东木土度等角色接受各种任务，完成夺还屋的使命。游戏中的对话画面有着巨大的人物头像，而且表情十分丰富，漫画的忠实读者一定会很感动的。战斗中玩家可以使出原著中各个角色的经典必杀技，游戏充分利用GBA的缩放回旋机能，很好的表现了战斗的激烈感。如果喜欢原著漫画就一定要玩一下这款游戏！



耽美梦想 Maine Riibe

耽美梦想マリネリー

推荐度 7

开发厂商 KONAMI		发售日期 2001年4月26日
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信线		



游戏的人物设定请来了因《天使禁猎区》、《毒伯爵该隐》而人气很高的少女漫画家由贵香织里，各种不同类型的帅哥一定吸引了不少女生的目光，而且游戏中会有大量精美的CG出现，真是诱人！与心跳系列相比，本游戏的一个特色在于情书系统。当女主角和目标分离两地时就要写情书表达自己的爱意，情书中可以自由选择话题和附送的小礼物，不同的情书会有不同的效果。利用通信线，玩家还可以让伙伴和自己追到的男朋友约会，是一个很体贴女生的设定。



多啦A梦 绿色行星 心跳大救援！

ドラえもん 绿の惑星 ドキドキ大救出！

推荐度 7

开发厂商 EPOCH社		发售日期 2001年4月27日
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边 Mobile Adapter GB、GBA专用通信线		



游戏的除了吸引人的人物设定外，本身的素质也是颇高的。游戏带有很浓厚的RPG游戏色彩，玩家要操纵多啦A梦、野比大雄、小静、技安和强夫5个人在版图上探险，去拯救绿色行星的公主。每个人都有不同的特性，而且可以随时切换操纵的角色。除了跳跃和射击动作以外，多啦A梦他们还有丰富的道具，活用这些道具就可以化险为夷。在解谜方面，需要合理利用角色的特性和丰富的道具，让人联想到早年FC上的《功夫猫党》。虽然游戏难度不高，耐玩度却很不错。



宇宙六边形　梅蒂尔传说 EX

スペースヘキサイト メーデル/レジェンドEX

推荐度 **6**

开发厂商	JORDAN	发售日期	2001年4月27日		
游戏类型	PUZ	容量	32M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA 专用通信线（可1卡4人）				



在被分割成很多小三角的七个六边形中，玩家和对手要轮流放入一些几何体，通过所放的位置和所占的空间的大小来给以评分，每填满一个六边形就会有加分，最后高分者胜出。游戏并不激烈，但是如何放置“棋块”却是让人头疼的事情，即使是最低难度也要花费很多脑筋，如果是上级AI那就是超级难度了。当然游戏的号召力不仅如此，因为游戏借助了松本零士的OVA动画《梅蒂尔传说》的名头，剧情方面也是以OVA外传的形式出现。松本零士的Fans或者对自己的头脑很有信心的人可以去试一试。



炸弹人的故事

ボンバーマンストーリー

推荐度 **8**

开发厂商	HUDSON	发售日期	2001年4月27日		
游戏类型	ARPG	容量	32M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA 专用通信线（可1卡4人）				



炸弹人的RPG，炸弹人为了救出失踪的麦克斯并作更深一步的调查而前往方塔里昂星。游戏的难度偏低，玩家要利用炸弹不断打倒各个版图的敌人并取得各种道具，同时解开版图中的谜题使情节顺利发展下去。游戏中玩家可以得到各种宠物，这些宠物都拥有各自不同的特殊技能，而这些特殊技能正是解谜不可缺少的能力；而且玩家可以依照自己的意愿培育、合成宠物，并且可以参加宠物之间的擂台赛。当然传统的对战模式是不可缺少的。本游戏支持GBA单卡多人连线功能。



快打旋风 ONE

ファイナル ファイト ONE

推荐度 **9**

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2001年5月25日		
游戏类型	ACT	容量	32M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA 专用通信线				



CAPCOM著名横版过关动作游戏的移植版。在横版过关游戏的领域内，CAPCOM绝对是老大；而在CAPCOM的横版过关游戏中，《快打旋风》也是数一数二的。凭借着GBA的强大处理能力，本游戏完全再现了当年街机的感觉，而且新增了不少要素，整体感觉甚至比街机版还要爽很多。在游戏最初，玩家只能使用原始的三名角色，当玩家的歼敌数达到一定标准后就可以使用《Street Fighter Zero》中Guy和Cody的造型，看起来比原来的要顺眼很多。另外，本游戏对应GBA专用通信线，和朋友一起并肩作战打倒敌人吧。



皇家骑士团外传　罗迪斯的骑士

タクティクスオウガ外传 The Knight of Lodis

推荐度 **10**

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2001年6月21日		
游戏类型	S·RPG	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA 专用通信线				



“罗迪斯的骑士”是作为“奥伽战争传说”的第七章“皇家骑士团”的外传故事出现的。本游戏继承了《皇骑》的世界观和基本的游戏系统，同时游戏又根据GBA的特性作了一定程度的调整。游戏中新增了用魔法改变地形的设定，新增了威力强大且拥有特殊能力的魔兽兵种。战术方面，游戏除了给出攻击前的战术预测外，还新增了支援度和运气的设定，而在角色的成长系统方面，全新的勋章系统更是令老玩家耳目一新。游戏提供了三个模式：探求模式、对战模式和交换模式。



暴力拳击

Ready 2 Rumble : Round 2

推荐度 **5**

开发厂商 MIDWAY		发售日期	2001年6月22日
游戏类型 SPG	容量 32M	游戏人数	1人
对应周边 无			



作为美版GBA首发软件的本作是一款拳击游戏。游戏提供了以打倒规定数目的敌人为目标的街机模式、以真实拳击手日常训作作为游戏内容的冠军模式，还有以击倒最大数目的敌人为目的的生存模式。游戏可选择的人物很多，并且有着隐藏人物。在操作性方面，游戏可以实现真实的侧移闪避和比较逼真的拳击动作，但是正如其他的美版游戏一样，手感不是很好，影响了游戏性。游戏的画面只属于一般水平，不推荐一般玩家购买。



龙珠Z　悟空传

DragonBall Z the Legend of Goku

推荐度 **6**

开发厂商 Infogrames		发售日期	2002年5月17日
游戏类型 A・RPG	容量 64M	游戏人数	1人
对应周边 无			



说到《龙珠》，来头就大了！前几年在日本和中国掀起了很高的热潮，最近流传到欧美后没想到反响更加强烈，连20世纪福克斯公司都要插一脚。制作这个游戏的公司也是欧美著名的公司，但是怎么做出来的游戏感觉就这么不对味呢？先说剧情吧，全部以悟空为主线，对于副线一点交待也没有，让人感觉很突兀。再说操作，虽然简单易学，但是玩的时间一长就会觉得十分单调无聊，而且武功种类也实在太少了！游戏的可取之处在于任务系统和那种怀旧的感觉，不是Fans就不用考虑了！



玩具兵 Advance

Army Men Advance

推荐度 **5**

开发厂商 Infogrames		发售日期	2001年6月22日
游戏类型 ACT	容量 32M	游戏人数	1人
对应周边 无			



在PC上大受欢迎的即时战术游戏，而GBA版的游戏类型变成了类似魂斗罗的ACT，操作方式也大幅度改变。玩家要从两位主角中选出一位，手持冲锋枪完成各种任务。游戏的画面也从原来的3D变成了QQ的2D，视角也变成了俯视。游戏带有一定的解谜要素，而且地图也比较大，所以玩起来需要动一番脑筋。但是敌人设计得不是很好，变化很少。整个游戏攻略方法比较单调，没有很刺激的部分出现，不像日版游戏那样能够长时间吸引玩家的注意力。



托尼・霍克的职业滑板手2

Tony Hawk's Pro Skater 2

推荐度 **7**

开发厂商 Activision		发售日期	2001年6月22日
游戏类型 SPG	容量 64M	游戏人数	1人
对应周边 无			



一款由玩家扮演职业滑板手不断参加比赛赢取奖金的游戏。游戏的操作比较简单，凭借着GBA的几个控制键就可以做出如空中360度大回旋等精彩动作。比赛的计分方式除了做出高难度的花式外，还有诸如取得特定道具等标准。游戏采用简单的3D处理，一定程度上再现了真实的滑板运动。因为游戏以场地赛为主，所以人物的比例偏小，感觉不是很好。除了这个职业模式外，游戏还提供了可以使用相同记录的自由滑模式和个人表演模式。



雷曼 Advance

Rayman Advance

推荐度 7

开发厂商	UbiSoft	发售日期	2001年6月22日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



“雷曼”是育碧公司的招牌明星，在各大机种上都有它的身影，而且游戏类型也很多。本作和初代《雷曼》一样，是一款2D横向卷轴的动作游戏，在游戏内容上也相差无几。游戏中无论是敌人还是雷曼的造型都很可爱，游戏的画面也比较美丽。不过这款游戏还是有和别的美版动作游戏一样的缺点，这就是操作手感不是很好，对各种操作要求很苛刻，不够体贴。如果你很喜欢雷曼，又很习惯美版游戏的操作，不妨试一下这款作为美版GBA首发软件登场的作品。



火热的西红柿！

Hot Potato!

推荐度 9

开发厂商	BAM! Entertainment	发售日期	2001年6月22日
游戏类型	STG	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边	无		



一款很另类的射击游戏。玩家操纵的是一个控制了6个怪物（平分为两行）的机器，在前进过程中，玩家要不断调整怪物的位置，并且将他们发射出去。如果发射出去的怪物和路上相同颜色的怪物接触了，路上的怪物就会被消灭；如果错误地打在了不同颜色的怪物身上，新的怪物就会粘在上面，使得障碍物越来越大（同性相斥、异性相吸?）。游戏的整体感觉像是把传统的方块游戏和射击游戏有机地结合在了一起。游戏的角色十分可爱，画面也十分出色。有兴趣的朋友可以去试一试。



玩具机器人大战

トイロボフォース

推荐度 7

开发厂商	GlobleA Entertaiment	发售日期	2001年6月28日
游戏类型	冒险射击	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



玩家扮演生活在一个类似地球的飘浮在宇宙中某处的行星上的一名警察预备生，为了制止机器人反乱事件，要四处调查并且驾驶警备机器人镇压那些反乱的机器人。游戏平时以AVG的方式调查事件、发展情节，当逮捕敌人的时候就变成了正统的射击游戏。游戏中玩家驾驶的机器人由身体、左腕、右腕以及飞行装置四部分构成，玩家要购买配件来组成独创的机器人；而这些配件的种类十分丰富，组合起来共有10000种以上。冒险、射击和育成，集合了三种不同的游戏类型，这款游戏的确比较有创意。



优骏狂想曲

优骏ラプソディ

推荐度 6

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2001年6月29日
游戏类型	赛马RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



玩家扮演一名菜鸟骑手，因为突发事件成为了名马“银狐”的主人，于是要和这匹名马一起共同努力，成为骑手中的王者。虽说这是一款RPG游戏，但是情节的发展主要还是为赛马作辅助的。玩家要在平时和赛马多交流，增加好感度，这样在赛马大会上才能取得优秀的成绩。不仅如此，玩家要面对的还有调教师和厩务员、马主和牧场长，甚至还要和赛马迷打交道，一切都和现实十分相似。这款游戏对和“马”这个词相关的人和事物都进行了慎重而且细致的刻画，很好地表现了人和马和睦相处的场景。



Choro Q Advance

チョロQアドバンス

推荐度 **8**

开发厂商 TAKARA		发售日期 2001-6-29	
游戏类型 RAC	容量 32M	游戏人数 1～4人	
对应周边 GBA 专用通信线			



因为机能的提升而使游戏变得更加多彩、更加有趣，玩家可以充分体验到在3D赛道上用有着丰富动作的赛车竞速的爽快感！五个地区共50个超个性的赛道等待着玩家的挑战。作为重要特色之一的改造也不得不提，本作中玩家可更换的车身共有50种，而改装部件的种类更是达到了120，也就是说玩家可以组装出的Choro Q可以超过6000亿种！通信机能的使用不仅使得多人对战成为可能，玩家更可以把自己的独特的Choro Q和自己的个人数据传送到朋友的卡带中，让友人进行挑战。



游戏王　对战怪兽5　专家版1

游戏王デュエルモンスターズ5 EXPERT1

推荐度 **9**

开发厂商 KONAMI		发售日期 2001年7月5日	
游戏类型 卡片战斗	容量 64M	游戏人数 1～2人	
对应周边 GBA 专用通信线			



借助了在《少年Jump》上连载的漫画《游戏王》的名头，KONAMI的系列卡片游戏到本作已经是第五作了。正如标题中“专家版”所说的，凭借着GBA的处理能力和卡带的高容量，本游戏完全再现了现实的OCG（Official Card Game，官方卡牌游戏）的各种规则。比起之前的4部作品，本游戏无论在画面还是可玩性上都更上了一个档次。游戏中给出了一个战术模式，当中有很多道难题等待着玩家，通过这些题目的考验玩家在实战中就可以更加得心应手了。本游戏支持双人对战和通信交换。



火焰的气息　龙战士

ブレスオブファイア　龙の战士

推荐度 **8**

开发厂商 CAPCOM		发售日期 2001年7月6日	
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数 1人	
对应周边 GBA 专用通信线			



本作移植自1993年SFC上CAPCOM的同名游戏，是CAPCOM原创的第一款RPG游戏，不少细节体现了该公司很多独到的创意。这次的GBA版不仅是对旧作的完全移植，还根据掌机的特性作了一定程度的改变，包括完全重新绘制的人物头像、根据GBA屏幕而作的信息显示调整、考虑到掌机便携性而新增的随时存档机能。这使得这款游戏全面超越了过去的版本。本作还对应GBA专用通信线，玩家可以通过通信线和伙伴们交换游戏中得到的各种道具，这是和RPG的战斗完全不同的乐趣。



森田将棋 Advance

森田将棋あどばんす

推荐度 **4**

开发厂商 HUDSON		发售日期 2001年7月12日	
游戏类型 将棋	容量 32M	游戏人数 1～2人	
对应周边 Mobile Adapter GB、GBA 专用通信线（可一卡多人）			



将棋是日本特有的棋类游戏，形式和规则上比较接近中国象棋，但是棋子比较多。游戏的界面不是很体贴，亲和力不够，但是完全是为了游戏本身而服务的。游戏中有详细的规则解说，还提供了棋谱和难题挑战模式，使得初心者也不会无从下手。游戏中玩家可以调整多项对手的参数，使选择合适水平和风格的对手对奕成为可能。通过上网，玩家还可以下载新的游戏数据，使游戏的反复挑战性大增。本游戏对将棋爱好者有一定的吸引力，但是总体上说缺乏游戏性。



麻雀刑事
麻雀刑事

推荐度 **5**

开发厂商 HUDSON	发售日期 2001年7月12日	
游戏类型 麻将	容量 32M	游戏人数 1～4人
对应周边 GBA专用通信线（可一卡多人）		



因为GBA的特殊性，本游戏终于可以实现掌上游戏机的麻将游戏第一次的4人对战(不要三缺一呀^_^)。和朋友对战麻将自然是充满了乐趣，对于那些无法联机的玩家，本游戏同样提供了丰富的单机模式。有扮演刑警侦破案件的故事模式，又有可以自由设定参数的自由对局模式，甚至还有每次都会改变规则的生存模式（又不是格斗游戏-_-b）。作为一款麻将游戏，本作的人物设定也还算不错。而且游戏的难度也可以随意调整，不会打麻将的朋友也可以轻松上手。



大家的饲育系列　我的甲虫
みんなの飼育シリーズ (1) ぼくのカブト虫

推荐度 **6**

开发厂商 MTO	发售日期 2001年7月13日	
游戏类型 AVG	容量 32M	游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信线		



玩家扮演暑假来到乡村生活的主角，和小伙伴们一起捕捉和饲养甲虫。采用13000个多边形三维建模的游戏中的甲虫十分逼真，而且登场的甲虫除了日本本国的外，还会有40多种强力的海外甲虫，更存在着集齐了全部甲虫才会出现的幻之甲虫。凭借着GBA的PCM音源，游戏表现出了栖息了众多生物的乡间的临场感。这是一款和口袋妖怪完全不同感觉的游戏，充满了浓厚的乡土气息，对于久居城市的大家来说，这款游戏不仅可以带来一种清新脱俗的感觉，还可以让人们回想起小时候捉虫玩的情形。



超级街头霸王 II X 苏生
SUPER STREET FIGHTER IIX REVIVAL

推荐度 **9**

开发厂商 CAPCOM	发售日期 2001年7月13日	
游戏类型 FTG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信线		



风靡世界长达数年之久、CAPCOM的对战格斗游戏的巅峰之作、FTG游戏兴起的带动者，这款万众瞩目的游戏终于在GBA上登场了。虽然因为按键数目的问题手感和街机版有一定差别，但是画面和系统方面都无可挑剔，完全再现街机中的种种动作，彻底超越了以往的移植作品。游戏新增了很多要素，比如必杀技简化、生存模式、画廊模式等都是GBA所独有的，更令人兴奋的是豪鬼作为隐藏人物出现在游戏中。借助专用通信线，对战格斗游戏不可缺少的双人对战也成为了可能。



EX 垄断
EXモノポリー

推荐度 **5**

开发厂商 TAKARA	发售日期 2001年7月13日	
游戏类型 TAB	容量 32M	游戏人数 1～5人
对应周边 Mobile Adapter GB、GBA专用通信线		



强手棋、大富翁，这就是这个游戏的类型了。某天，当主角去玩具店购买强手棋的时候，被装扮怪异的店员指定为第10万名顾客，获得了去强手棋主题乐园游玩的资格。主题乐园建在一个小岛上，玩家要在岛上和各个强手棋高手对战。而游戏还提供了利用通信线实现的多人对战模式，最大同时游玩人数可以达到5名。而且游戏还对应GBA的上网机能，玩家可以到官方网页验证自己的实力在所有游戏者中的排名。TAKARA还专门举办了有着豪华奖品的“EX垄断 Mobile杯”的游戏大赛，当然国内的玩家是没有份了！



风之克罗诺亚　梦见之帝国

风のクロノア　梦见る帝国

推荐度 **9**

开发厂商　NAMCO		发售日期　2001年7月19日
游戏类型　ACT	容量　32M	游戏人数　1人
对应周边　无		



游戏只用到方向键和两个动作键，但是根据敌人的特性和不同的道具，克罗诺亚也可以做出变化丰富的动作。GBA版的最大特色在于轻动作而重解谜。在游戏的各个版图内都存在着难度不一的谜题，如何合理利用各种辅助道具和熟练运用各种操作技巧是成功解谜的关键。游戏的版图变化丰富，总数达40关的游戏包含了分别强调动作和解谜要素的关卡和BOSS关，使得玩起来可以获得不同的乐趣。作为知名系列的作品，本游戏获得了较大的成功，是GBA上最好的动作游戏之一。



马里奥赛车 Advance

マリオカートアドバンス

推荐度 **10**

开发厂商　NINTENDO		发售日期　2001年7月21日
游戏类型　RAC	容量　32M	游戏人数　1～4人
对应周边　Mobile Adapter GB、GBA专用通信线（可1卡4人）		



集合了任天堂大家族的人气角色马里奥、路易、碧奇公主、蘑菇仔、耀奇、大金刚、瓦里奥和库巴的超级赛车游戏终于登场了。不同于别的赛车游戏，马里奥赛车的最大特色在于可以使用各种各样的道具强化自己或者陷害对手。游戏的最大乐趣就在于多人对战，本作支持1卡4人对战，不过只有1人1卡的游戏才能玩到更多的赛道。游戏的模式除了普通的单人游戏和联机的赛车模式外，还有以陷害为主的战斗模式和以最速为目标的时间挑战模式。另外游戏还对应GBA的上网功能。



星星通信员

スタコミ

推荐度 **0**

开发厂商　KONAMI		发售日期　2001年7月26日
游戏类型　邮件管理+育成	容量　64M	游戏人数　1人
对应周边　Mobile Adapter GB		



利用Mobile Adapter GB的功能，本游戏可以上网接发邮件，当然这还不是游戏的主要目的。通过收发邮件，玩家所饲养的宠物会逐步成长，并且有可能得到道具和迷你游戏，而当宠物成长为大人后还可以和别人的宠物“结婚”，并且最终成功担任星星通信员的职务。游戏的人物设定十分可爱，可以吸引大量的女性玩家。而用来弥补本游戏游戏性不足这个缺点的小游戏也颇有玩头，老虎机、跳舞机、拼图和DJ都属于简单而且耐玩的类型。由于需要上网，国内的玩家就无法体验到游戏的乐趣了。



移动职业棒球　监督的采配

モバイルプロ野球　监督の采配

推荐度 **0**

开发厂商　KONAMI		发售日期　2001年7月26日
游戏类型　SLG	容量　64M	游戏人数　1人
对应周边　Mobile Adapter GB、GBA专用通信线（可1卡4人）		



玩家要扮演棒球队的教练负责管理队员的日常训练和比赛，比赛中要根据队员的不同特性下达各种指令，而赛后也要将比赛中所的经验值合理地分配给各个队员，并且要针对各个队员给与不同的强化芯片。能否调教出一支充满个性的棒球队就要看玩家的监督水平了。游戏中登场的300名选手全部采用现实球员的真实名字，全部11个场地也都有真实的表现。和其他利用到Mobile Adapter GB系统的游戏一样，因为需要手机上网，所以大部分国内玩家是没有条件玩这个游戏的。



筋肉番付　金刚君的大冒险！
筋肉番付　金剛君的大冒険！

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年7月26日		
游戏类型	SPG	容量	32M	游戏人数	1～2人

对应周边　Mobile Adapter GB、GBA专用通信线（可1卡4人）



“筋肉番付”是日本TBS著名的体育节目，由这个节目改编的游戏已经有好几个了。在本作中，玩家要扮演金刚君参加各种体育竞赛，当获得胜利的时候就可以使情节发展下去。本游戏一共搭载了怪物盒等6种人气体育竞赛项目，在秉承了和系列作品一样的世界观和设定的同时，还可以使玩家体验到全新的感受。通过上网，玩家可以了解到全日本玩家中前十名、各都道府县前十名以及自己在全国的战绩和排名，这样就给玩家一种反复挑战提高成绩的动力。



JGTO公认高尔夫大师移动版　日本高尔夫巡回赛
JGTO公認GOLFMASTERモバイル JAPAN GOLF TOUR GAME

推荐度 **5**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年7月26日		
游戏类型	SPG	容量	64M	游戏人数	1～4人

对应周边　Mobile Adapter GB、GBA专用通信线（可1卡4人）



之前发售的高尔夫游戏的移动版本，同样经过了日本高尔夫巡回赛机构（JGTO）和日本高尔夫选手会（JGTPC）的公认。游戏新增了搭载了迷你游戏的挑战模式。但是本作的最大特色是对应了GBA上网功能，上网后玩家可以看到20种以上项目的成绩排行，而新增加的挑战模式也可以上网登陆、阅览其排行情况。总体上来说和前作的区别并不是很大，对于无法用GBA上网又资金有限的国内玩家来说，这款游戏并不是值得掏腰包购买的作品。



无限奇行
ゼロ・ツアーズ

推荐度 **7**

开发厂商	Media Rings	发售日期	2001年7月27日		
游戏类型	通信RPG	容量	64M	游戏人数	1人

对应周边　Mobile Adapter GB、GBA专用通信线



包含很多卖点的新概念RPG。玩家不仅可以在自己的世界中冒险，还可以到别人的游戏世界中去旅行，甚至还可以自己制作世界让伙伴们来游戏。游戏的创意很像前段时候PC上比较热门的网络RPG《万王之王》，是个新颖的概念，作为掌机的游戏是非常难得的。游戏的人物设定可以说是“乱”可爱，Q版的人物给人以一种童话般的感觉。而游戏的另一个卖点在于诱人的故事情节，因为担任剧本监修的是策划过剧场版《口袋妖怪》动画的园田英树先生。



黄金的太阳　被开启的封印
黄金の太阳　开かれし封印

推荐度 **10**

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2001年8月1日		
游戏类型	RPG	容量	64M	游戏人数	1～2人

对应周边　GBA专用通信线



到目前为止GBA上画面最华丽的RPG游戏。游戏中玩家要捕捉各种精灵，从而获得不同的能力，这些从精灵而来的能力除了可以增加主角的战斗能力以外，就连平时在地图画面的解谜也必须用到。游戏的故事情节也十分吸引人，为了挽救因为封印被破坏而将要毁灭的世界，勇敢的主角挺身而出。总之这款游戏的制作水平相当之高，在系统和画面方面尤其出色，每个手掌机的玩家都应该试一下。本作还对应GBA专用的通信线可以实现朋友之间的对战。



多卡邦Q　怪兽猎人

ドカポンQ　モンスターハンター!

推荐度 **7**

开发厂商	Asmik Ace Entertainment	发售日期	2001年8月3日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



乍看之下肯定会以为是仿冒“《风来》系列”风格的作品，但是实际玩起来就可以发现，这是两款不同类型的游戏。《风来》式的迷宫冒险只是它的表面掩饰，其实它是一款正统的RPG游戏。进入战斗的时候会发生画面的转换，而战斗是也是标准的回合制和指令选择型。升级时除了基本能力上升外，还可以自己分配一定的能力点数。游戏提供了图鉴系统，玩家还可以捕捉怪物并培养成为协助战斗的“怪物助手”。游戏还支持通信对战和交换。虽然从整体上来说游戏是一个大杂烩，但是可玩性还是蛮高的。



大家的饲育系列　我的锹形虫

みんなの飼育シリーズ（2）ぼくのクワガタ

推荐度 **6**

开发厂商	MTO	发售日期	2001年8月3日
游戏类型	AVG	容量 32M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



本游戏和之前发售的《大家的饲育系列　我的独角仙》是同一作品的不同版本，其关系就和《口袋妖怪》的《红》和《绿》一样。基本上两款游戏的玩法也是完全一样的，而当中不同之处也只不过在于游戏的主要人物和游戏的“副主角”——虫的种类，玩家完全可以把两款游戏当成一款游戏来看。游戏的主要目的就是要抓住各种不同的锹形虫，而游戏中登场的锹形虫超过40种，它们都分布在各个不同的地带。游戏对于气氛的把握十分不错，对于久居大城市的玩家来说十分特别。



侏罗纪公园3　我和恐龙有个约会!

ジュラシックパーク3　恐龙にあいにいこう!

推荐度 **5**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年8月9日
游戏类型	SLG	容量 32M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



随着电影《侏罗纪公园3》的上映，同名的游戏也开始不断出现。在本游戏中，玩家就要扮演侏罗纪公园的主人，除了要对恐龙的培育和公园设施进行日常管理外，还要进行恐龙化石发掘的管理和恐龙DNA分析的管理，总之玩家就是要让侏罗纪公园越来越受欢迎、越来越兴旺。游戏的模式十分多样化，包括有公园模式、发掘模式、研究所模式、公司模式、图鉴模式和通信模式，丰富的模式使这款游戏摆脱了以往模拟经营类游戏单调的缺点。在游戏中登场的恐龙总数有140种，当然其中包括了在电影本篇出场的各种恐龙。



极　麻雀豪华版　未来战士2 1

极　麻雀デラックス　未来战士2 1

推荐度 **6**

开发厂商	Athena	发售日期	2001年8月10日
游戏类型	4人麻将	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信线		



通过GBA专用通信线可以实现真实的四人麻将。游戏采用的是16人互相竞争的锦标赛形式，对手的个性也是丰富多变的，而且每个对手的打法也都大相径庭。游戏搭载了全新的热情测量系统，在对局中，对手的表情会根据牌面情况而发生变化，给人以一种与人对战的临场感。因为游戏中的电脑思考方式都是经过常年积累而得来的，所以即使以GBA的处理能力也可以表现出较高的思考速度，而不会使玩家有拖沓的感觉。作为掌上游戏机的麻将游戏，这款游戏可以给玩家带来超越掌机水平的游戏感觉。



超级黑巴斯 Advance

スーパーブラックバスアドバンス

推荐度 **5**

开发厂商 STARFISH		发售日期 2001年8月10日	
游戏类型 SPG	容量 32M	游戏人数 1～4人	
对应周边 GBA专用通信线（可1卡4人）			



比较专业的钓鱼游戏，继承了SFC上此系列的一贯特色。本游戏共可以使用28种鱼饵，登场的鱼的种类也达到了11种。本游戏以共有三个模式可供玩家选择：已成为专业钓手为目标的锦标赛模式，纯粹以和鱼搏斗时的快感为追求的速钓模式和用来自行修炼提升水平的练习模式。游戏的操作方法十分简单，只要用十字键移动钓竿、A键收线就可以了，但是在实战中，根据各个垂钓点的不同特色也可以做出各异的甩竿和扯线动作。游戏支持4人对战，和朋友一起找一个合适的地方垂钓去吧，快感十足！



瓦里奥大陆 Advance

ワリオランドアドバンス

推荐度 **10**

开发厂商 NINTENDO		发售日期 2001年8月21日	
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1人	
对应周边 无			



到目前为止GBA上最出色的ACT之一。在GBA上初登场的瓦里奥无论在声音、画面还是操作性上都完全超越了前作，瓦里奥的风头也大大盖过了他的死对头马里奥。GBA键位的增加使瓦利奥的动作更加丰富多彩，同时和前作相比又没有过多的变化，使得玩过前作的朋友能够迅速上手。游戏的总长度比前作短了很多，但是超高的游戏性弥补了这点，同时困难模式通关后出现的激难模式也相当有挑战性。瓦里奥系列每作必有的小游戏在本作中也得到了继承，简单有趣而又富有挑战性。



侏罗纪公园3 超级动感

ジュラシックパークⅢ アドバンスドアクション

推荐度 **6**

开发厂商 KONAMI		发售日期 2001年8月30日	
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 2人	
对应周边 无			



又是一款以《侏罗纪公园3》为题材的游戏，和之前同公司的经营游戏不同，这是一款类似《恐龙危机》的动作冒险类游戏。玩家要扮演因为事故而来到恐龙岛的主角，躲过岛上的重重危机，最后逃出生天。游戏中含有很重的解谜成分，玩家要不断地取得道具前往新的地点，利用地形与凶暴的恐龙周旋，对玩家的智慧和操作水平是一个相当严格的考验。游戏的版图也丰富多变，除了斜45度的通常画面外，还存在着骑着摩托车进行横向高速卷轴的场景。



高校受验 Advance 系列 英语单词篇·英语语法篇·英语作文篇

高校受验アドバンスシリーズ 英单语编·英熟语编·英语构文编

推荐度 **0**

开发厂商 KEYNET（河合塾监修）		发售日期 2001年8月31日（三篇同时）	
游戏类型 教育	容量 未知	游戏人数 1人	
对应周边 无			



由专业指导和考试辅导的河合塾监修的高中升学考试教材用游戏。单词篇中一共收录了2000个单词，语法篇中则提供了650个语法分析，作文篇更是涵盖了初中三年所有的25种作文方法项目设定，并针对性地提出了一个更加困难的题目。集合了字典、参考书、语法书、问题集、成绩表和听力对策的多彩的学习模式使学生不至于感到厌倦，而作为互动教学软件，游戏还提供了测试模式，在学习后可以利用这个模式来验证自己的成果。借助GBA的强大能力，各种复杂的单词发音都得以再现。



徽章机器人 试航 盔甲版/锹形版

メダロット ナビ カブト/クワガタ

推荐度 8

开发厂商	IMAGINEER		发售日期	2001年9月7日	
游戏类型	S·RPG	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信线				



除了保留了同时发售两个不同版本的特色外，本作中游戏的类型发生了重大变化。广受好评的自由组合独特徽章机器人的系统依然健在，总登场的徽章机器人的数目在150种以上，而各部分零件的组合方法更是无限大，如何组合出最强大的徽章机器人就要看玩家的游戏水平了。虽然游戏变成了S·RPG，但是战斗的时候一样有华丽的画面，麦塔罗特的动作采用了全动画，有出色的演出效果；同时作为S·RPG，游戏对玩家的战略战术的要求也更高了，必须针对敌人的特性派出不同的徽章机器人才行。



纯情房东俏房客 敲响祝福之钟

ラブひなアドバンス 祝福の钟はなるかな

推荐度 7

开发厂商	Marvelous Entertainment		发售日期	2001年9月7日	
游戏类型	AVG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	无				



本作的画面十分美丽，到了令人吃惊的地步，尤其是片头的演出，有着接近TV动画的效果，游戏中也经常可以看到华丽而熟悉的画面。游戏内容方面，同漫画中一样，游戏中玩家要扮演女子公寓稚田庄的男性管理员——“浦岛景太郎”，在众多性格各异的女性角色中摸爬滚打，最后赢得美人归。同樱花大战的LIPS一样，玩家要对游戏中的突发事件及时做出反应，根据玩家的选择，游戏故事的发展也会产生一定的区别，最后哪个女孩会向主角告白完全要看玩家的意愿和选择。



幻想水浒传 卡片故事

幻想水浒传 カードストーリーズ

推荐度 8

开发厂商	KONAMI		发售日期	2001年9月13日	
游戏类型	卡片战斗	容量	32M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信线				



以《幻想水浒传2》的世界为游戏舞台，系列最新作变成卡片游戏登陆GBA。即使只是卡牌游戏，因为采用了幻想水浒传的故事设定，在情节方面也有一定的演出水准。因为是幻想水浒传的系列作品，所以登场人数自然有108人之多，而作为卡牌游戏，游戏中也设定了总数约200枚的各色卡片。游戏中的卡片全部是由专业插画家重新绘制，凭借着GBA强大的2D图像处理能力，游戏完全再现了原画的高素质。游戏还支持通信对战，和朋友对战是卡牌游戏的最有趣的地方。

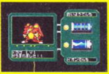


庞卡机器人2 金环版/十字版

ロボットポンコッツ2 リングバージョン/クロスバージョン

推荐度 7

开发厂商	HUDSON		发售日期	2001年9月13日	
游戏类型	通信RPG	容量	32M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA专用通信线（可1卡4人）				



游戏的各个方面都随着游戏平台的进化而得到了改进。首先，原作的通信要素得到了进一步强化，玩家不仅可以和朋友实现1对1的小游戏对战，就连支持1卡4人的小游戏也是有的，玩家还可以从通信中获得全新的庞卡机器人。借助卡带的高容量，游戏的故事共有7章，登场的机器人达到185种，游戏的版图也在前作的一倍以上。游戏的战斗方式变成了4对4的团体战，使得战术的变化更加丰富。游戏分成两种不同版本发售，而这两个版本中出场的庞卡机器人也存在着很大的差别。



第九领域数字版 2001
FIELD OF NINE DIGITALEDITION 2001

推荐度 5

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001 年 9 月 20 日
游戏类型	卡片战斗	容量 64M	游戏人数 1～2 人
对应周边	GBA 专用通信线		



棒球不愧为日本人最喜爱的体育运动之一，这次又变成了卡片游戏登陆 GBA。虽然是卡片游戏，但是变幻多端的战术战略一样体现了棒球作为一项体育运动的激烈性。游戏一共有公开赛、夺旗赛和通信对战 3 种模式，玩家要在这 3 种模式中反复征战，取得强力卡片增加自己的牌库储备。游戏中登场的卡片总数多达 500 种，这样玩家就可以根据自己的爱好自由组合出各种牌组，打出充满个性的战术。因为游戏支持通信功能，所以当玩家想要自己心中的卡牌的时候就可以和朋友进行交换。



蜘蛛侠 神秘人的威胁
Spiderman mysterio's menace

推荐度 7

开发厂商	Activision	发售日期	2001 年 9 月 21 日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	无		



《蜘蛛侠》最近大放异彩，不断被改编成游戏、电影。本游戏很真实地再现了原著漫画中蜘蛛侠那多彩的动作，攀墙、蛛丝弹、蛛丝防御和蛛丝移动等都有着精彩的演出，而且和原著漫画一样，游戏中同样也存在着蛛丝用尽的设定，使得游戏的战略性也得到了提升。和别的动作游戏一样，在游戏中有着丰富的辅助道具，借助这些道具蜘蛛侠可以获得各种神奇的能力。游戏的最大弊病就是手感生涩，虽然相比其他欧美游戏手感的改良已经有了很大进步，但是和日式游戏相比就无法同日而语了。



超级机器人大战 A
スーパーロボット大战 A

推荐度 10

开发厂商	BANPRESTO	发售日期	2001 年 9 月 21 日
游戏类型	SRPG	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	无		



本作中新加入了《机动战舰NADESICO》和《机甲战记龙骑兵》两部动画中的机器人，并且《机动武斗传G高达》的多蒙等人也再次加入。游戏中采用了之前在 WS 版中大受好评的援护和合体系统，并且进一步改进，使得战术发生了新的变化。机体和驾驶员方面，机体的参数都有了一定调整，反击技能和护盾参数的引进也很受关注。故事情节方面安排得也很不错，可以让人对"《机战》系列"有进一步的了解。游戏的音乐、画面方面更是充分发挥了 GBA 的强大能力，完全超越了 SFC 的《第四次》。



Z.O.E 2173 遗嘱
Z.O.E 2173 TESTAMENT

推荐度 8

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001 年 9 月 27 日
游戏类型	SRPG	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	无		



KONAMI 在 PS2 上的科幻机器人动作游戏到了GBA上就变成了类似机器人大战的SRPG，虽然游戏类型发生了巨大的变化，本游戏还是继承了PS2版游戏和之前东京TV播放的动画版原创的独特世界观。舞台设定在PS2版150年之后，当战争结束时，主人公因为意外而成为了LEV的驾驶员……游戏搭载了特殊的IAS系统，所以使得深奥的战略性和紧张刺激的动作感有机结合在了一起。游戏本身具有一定的素质，但是相比成熟的《超级机器人大战 A》，明显存在着不足。



Iridion 3-D
Iridion 3-D

推荐度 **4**

开发厂商 THQ		发售日期 2001年9月28日
游戏类型 STG	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边 无		



正如标题所说，本游戏有别于其他射击游戏的地方就在于它是一款追尾视角的飞机射击游戏（类似FC的《红莲特攻队》）。从画面角度来讲，这款游戏还是比较华丽的，无论自机、敌机的造型还是各种爆裂的效果都做得很不错。从操作性方面来说，因为这种追尾视角的射击游戏不利于玩家的瞄准，而游戏中又没有提供用来瞄准的准心，所以可以说游戏不太体贴玩家。另外，战术方面，除了机炮射击外，自机缺乏有力的打击手段，使得玩家很容易产生厌倦的情绪。



侏罗纪公园3 失落的遗传子
ジュラシックパークIII 失われた遺伝子

推荐度 **6**

开发厂商 KONAMI		发售日期 2001年9月28日
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无		



游戏类型是横版过关的动作游戏。游戏中玩家要收集因为事故而遗失在恐龙岛四处的恐龙DNA胶囊，同时躲过恐龙的攻击并且成功返回。玩家可以在游戏中得到各种辅助道具，这些道具可以使玩家避开或者杀死恐龙。游戏的难度属于中上，但是提供了无限接续的功能，不擅长动作游戏的朋友也可以反复挑战。整个游戏的感觉更接近美式风格，操作性也不是很好，另外游戏中为了表现恐龙岛崎岖的地貌，在地图上有高低差的设定，但是在图像上却很难让人分辨，经常让人感到莫名其妙。



MX 2002 特色摩托车大赛
MX 2K2 Featuring Ricky Carmichael

推荐度 **4**

开发厂商 THQ		发售日期 2001年9月28日
游戏类型 RAC	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边 无		



这是一款摩托车竞速游戏。游戏采用3D制作，但是因为GBA的3D机能不是很好，以及游戏公司的制作水平等问题，游戏的3D画面水准实在让人不敢恭维。游戏提供了冠军赛、全美公开赛和自由竞速三个赛车模式，可选的车手、赛道和赛车也比较多样化。操作手感方面，游戏并没有很好地把握摩托车竞速的真实感觉，使玩家在赛车的时候有一种很飘的感觉，转弯的时候也有很突兀的感觉，很不自然。鉴于这款游戏的整体效果不是很好，所以并不推荐大家购买它。



信长之野望
信長の野望

推荐度 **8**

开发厂商 光荣		发售日期 2001年9月28日
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边 GBA专用通信线		



玩家要扮演日本战国织田信长时代的大名，进行国家各项工作的管理，最终实现统一日本的目标。即使对日本历史了解不多的中国玩家中，本系列也有着很多拥护者。游戏中玩家可扮演的包括当时割据日本的48个诸侯国的实际存在的41位大名，登场的武将数也达到了500名！通过GBA专用通信线，本作可以实现最大4人对战，并且可以追加本篇3个剧本之外专门提供给对战模式的另外6个剧本。和朋友们一起对战，绞尽脑汁，看究竟谁最适合做大名，这也是一件很有趣的事。



西原理惠子的殿堂麻雀

西原理惠子の殿堂麻雀

推荐度 **6**

开发厂商 Media Rings		发售日期 2001年9月28日	
游戏类型 麻将	容量 64M	游戏人数 1～4人	
对应周边 GBA专用通信线（可1卡4人）			



虽然只是一款麻将游戏，本作的卖点却很多。首先，本作是进入过《Fami通》评论殿堂的系列作品的最新作，所以标题中注明了是“殿堂麻雀”；其次，担任本作人物设定的是人气漫画家西原理惠子；再者，除了传统的麻将模式外，游戏还提供了大量新鲜的迷你游戏，让玩家在麻将之余可以得到休闲；另外，在对战方式方面，除了1卡4人、4卡4人外，还有标榜业界第一的2～3卡4人的方式。玩家要在充满了麻将高手的役满镇四处挑战，最终成为名人，这就是游戏为玩家设定的目标。



陷阱 玛雅大冒险

Pitfall The Mayan Adventure

推荐度 **7**

开发厂商 THQ		发售日期 2001年9月28日	
游戏类型 ACT	容量 32M	游戏人数 1人	
对应周边 无			



《陷阱》是很著名的一个游戏，在GBA版中，玩家要在曾经居住过玛雅人的热带雨林中探险，活用各种辅助道具，避开毒蛇、鳄鱼等各种猛兽，逃过古代的陷阱。画面方面，凭借着GBA的能力，游戏做出了极华丽的效果，很好的表现了热带雨林的环境氛围。各种效果不同的陷阱和凶猛的动物，玩家为了要在热带雨林生存下去并且完成冒险的任务不得不绞尽脑汁，这就使得本作具有了很高的游戏性。操作性方面，还是有一些美版游戏的特色，手感生涩，但是只要多加练习就可以逐渐习惯了。



蚯蚓战士 Jim

Earth Worm Jim

推荐度 **8**

开发厂商 THQ		发售日期 2001年9月28日	
游戏类型 动作	容量 32M	游戏人数 1人	
对应周边 无			



《蚯蚓战士》也是多年前在各大机种上都出过大风头的游戏。GBA版继承了系列游戏的一贯风格，玩家要操纵Jim，使用手枪、头部的鞭子等攻击手段打击敌人，除此之外，Jim还可以做出多种富有特色的动作，活用这些动作正是解谜和过关的关键。游戏的内容和之前的MD版以及GB是一样的。游戏的画面充满了美式卡通的风味，所以敌方和自己的动作都十分夸张，十分有趣。游戏惟一的缺点还是手感不好，这也是美版动作游戏的一贯“作风”，如果能够改正的话，这会是一款比较完美的游戏。



黑超特警队 系列

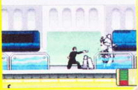
Men In Black the series

推荐度 **4**

开发厂商 Ubi Soft		发售日期 200年9月28日	
游戏类型 动作	容量 32M	游戏人数 1人	
对应周边 无			



和电影中的情节一样，游戏中玩家要操纵两位主角在迷宫般的版图中探索，同时要打倒邪恶的外星人犯罪分子，保护地球人或者善良的外星良民。玩家可以做出攀墙、跑步、翻滚和射击等动作，还算是丰富多变，但是游戏的操作性实在太差，很难让习惯了日式动作游戏细腻手感的玩家满意。游戏的画面也不是很能令人满意，画面比较单调，人物的动作也不是很流畅，敌人的设计也很简陋。本游戏不推荐MIB爱好者以外的玩家购买。



HATENA SATENA

ハテナサテナ

推荐度 6

开发厂商	HUDSON	发售日期	2001年10月4日
游戏类型	PUZ	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	GBA专用通信线		



一款逻辑推理涂色智力游戏。玩家要在正方形的场地上根据每行、每列的提示，在小格内涂上正确的颜色，填错的话会遭到外星人的攻击。当玩家填完所有的小格后，就会出现外星人喜爱的物体，这样就可以增加人类和外星人的好感度。随着难度的提升，场地中小格的数目也会越来越多，而玩家所需要作的推理也越来越复杂。除了标准的故事模式外，游戏还提供了面向上级者的问题模式，和由玩家自行编辑版图的编辑模式，编辑模式中还可以实现通信交换核对战。



BackTrack

BackTrack

推荐度 4

开发厂商	Telegames	发售日期	2001年10月4日
游戏类型	FPS	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



一款主视角射击游戏。以GBA简陋的3D处理能力做出来的游戏画面实在令人不敢恭维，目光所及之处全部都是马赛克。而且因为GBA的按键太少，角色除了移动、转变方向、射击和换武器外就没有了其他的动作，作为主视角射击必备的跳跃和俯视、仰视都无法实现。在武器方面更是单调的可怜，可以使用的只有小刀和手枪两种。敌方角色的设计也令人感到恶心，根本无法让人感到射击的快感。作为游戏厂商，不扬长避短、发挥硬件的优势，却一味盲目跟进潮流，实在不是好事。



奇奇怪界 Advance

奇奇怪界あどばんす

推荐度 4

开发厂商	Altron	发售日期	2001年10月5日
游戏类型	射击 ACT	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边	无		



这是在街机和SFC都很有名的《奇奇怪界》的移植版，为了打倒威胁世界安全的八岐大蛇，身为巫女的主角和伙伴们一起踏上征途。游戏中玩家可以选择巫女小夜、见习巫女美纪和狸猫魔奴化3人进行战斗，3个角色各有特长。游戏中登场的怪物都是大家耳熟能详的日本传统神话中的“著名”妖怪。游戏中利用了GBA的强大机能，实现了雨、雪、雾等各种特效，一共有7关以上的充满了临场感的各色关卡在等待玩家的挑战。关卡长度不足使得流程过短是这款游戏的最大弊病。



逆转裁判

逆转裁判

推荐度 8

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2001年10月12日
游戏类型	AVG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



游戏中玩家扮演的是一名律师，要在法庭上为自己的委托人进行辩护，在休庭的时候甚至还要亲自去搜证。虽然题材很怪异，但是CAPCOM很好地把握了律师这一职业的特性，辩护时玩家要不断发现对手的漏洞，并且予以还击，给人以一种独特的推理快感；而在搜证时，如何搞到证据也成了玩家努力思考的动力。游戏的画面比较夸张，使玩家在紧张的游戏过程中可以有一丝轻松的感觉。情节方面，CAPCOM也把握得不错，完全像是在看一部侦破片。游戏对日文有一定的要求。



大家一起PUYO PUYO

みんなでぷよぷよ

推荐度 8

开发厂商 SEGA		发售日期 2001年10月18日	
游戏类型 PUZ	容量 64M	游戏人数 1～4人	
对应周边 GBA专用通信线（可1卡4人）			



从MD版发售以来全世界总销量达到了1000万套以上，由Sonic team出品的超人气作品“《PUYO PUYO》系列”最新作，除此之外没有作更多说明的必要。游戏保留了系列一贯的连锁消去和阻碍功能，并且针对GBA特性增加了新的要素。游戏中一共有4个模式：依照一定故事情节发展的“单人PUYO”，双人对战的“双人PUYO”、4人对战的“大家一起PUYO”和以高分为目标的“自由PUYO”。丰富的模式、简单有趣的规则以及华丽的画面表示，使得游戏成为和伙伴们一起娱乐的最佳选择。



哈罗基蒂猫收藏品　奇迹的潮流创造者

ハローキティコレクション　ミラクルファッションメーカー

推荐度 5

开发厂商 Imagineer		发售日期 2001年10月19日	
游戏类型 AVG	容量 64M	游戏人数 1人	
对应周边 无			



哈罗基蒂猫在女孩子中的人气相当之高。本游戏中玩家要操作基蒂以大富翁的方式在街上移动，当遇到特殊角色的时候就会进入问题画面，对方会对基蒂提出各种问题，如果能够正确解答就可以获得制作服装的材料。玩家可以将这些材料自由组合，变成独特的服装，游戏中可以组合出的服装总数在100万种以上。游戏中还有各种小游戏。游戏的帮助模式也十分体贴周到，玩家如有什么问题不清楚可以随时调出帮助进行查阅。游戏的人物设定和画面属于那种可爱型，对女性玩家有很大的杀伤力。



女英雄西亚

Lady Sia

推荐度 8

开发厂商 TDK Mediactive		发售日期 2001年10月19日	
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1人	
对应周边 无			



玩家扮演女英雄西亚，在各个充满卡通风味的场景内四处闯荡。玩家可以做出的动作除了跳跃、轻重斩、连续剑和发射魔法的基本动作外，还有踢足、攀墙、挂钩等许多动作。游戏的版图中也充满了各种解谜要素，要想成功破关除了要考验玩家的操作技巧外，头脑的运用也很重要。作为美版动作游戏，除了角色控制起来稍稍有一点滑翔感外，手感应该算是很不错了。本游戏的制作水平在目前为止GBA所有的动作游戏中也是排得上名次，有机会买到卡带的话，各位朋友都应该试一试。



火腿太郎的故事2　GBA

ハムスター物语2　GBA

推荐度 6

开发厂商 CultureBrain		发售日期 2001年10月19日	
游戏类型 育成AVG	容量 64M	游戏人数 1～2人	
对应周边 GBA专用通信线			



结合了育成和AVG两种游戏的特长，并且以火腿太郎这只超级可爱的老鼠为卖点。游戏的人物设定和各种可爱的Hamstar都是那种极受女生欢迎的类型。游戏中玩家可以自由布置火腿太郎的饲养箱，并且依照自己的意愿饲养火腿太郎，以及让火腿太郎参加赛跑、舞蹈大赛等各种活动。玩家可以培养出20多种各不相同、超有个性的火腿太郎。借助GBA的强大机能，游戏除了表现出了美丽的画面效果外，还生动地再现了火腿太郎们可爱的叫声。这是一款适合女性玩家的游戏。



ESPN 极限运动　滑板
ESPN X games Skateboarding

推荐度 6

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年10月25日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



以ESPN的极限运动体育节目为原型，玩家要在U型池和其他赛道中做出各种花式表演，取得比赛的冠军。游戏中可选择的8名选手都是现实中的世界知名的滑板高手。游戏的操作十分简单，就像三维格斗游戏那样，玩家只要把握好时间，按照技巧列表中的按键提示准确输入指令就可以做出各种华丽的花式。游戏是以做出最华丽的花式和连续动作为目标的，这对玩家的输入有很高的要求。游戏的人物比之前的托尼滑板中的来得要大一些，但是场景比较小，主要还是考验玩家的技巧熟练度。



棋魂
ヒカルの棋

推荐度 7

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年10月25日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



由人气围棋漫画《棋魂》改编而来的游戏。游戏中玩家扮演一名对围棋一无所知的转校生，来到进藤光的学校，在光和佐为的鼓励下加入围棋社。游戏中提供了详细的围棋知识解说，即使是初心者也不用担心无从下手。从最初的九路盘到正规比赛所用的十九路盘，游戏中应有尽有。而游戏中玩家的对手的AI也相当高。当打出了可以决定胜负的重要一子时，会有华丽的CG演出。游戏的最大缺点就是电脑的思考速度太慢，这使得游戏的节奏显得有点拖沓。



好朋友麻将
なかよし麻雀　かぶりーチ

推荐度 6

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年10月25日
游戏类型	麻将	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信线		



作为麻将游戏，本作自然采用传统麻将的打法，但在游戏中同样加入了很多新的要素。游戏中除了传统的对局模式外，还有以优胜为目标的大赛模式。在对局模式中，玩家可以获得一些造型奇特的帽子，带着这些帽子进行对局，就可以在对局过程中改变自己的运气，从而获得更好的成绩，为了收集这些被称为“雀头”的帽子，玩家就要不断的进行挑战。利用GBA专用通信线，游戏可以实现和真实对局一样的4人对战，这无疑是麻将爱好者的一大福音。（三缺一就不好了！笑）



宠物伙伴 Advance 系列1　可爱的仓鼠
なかよしペットアドバンスシリーズ1　かわいいハムスター

推荐度 6

开发厂商	MTO	发售日期	2001年10月26日
游戏类型	育成	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



号称可爱度200%的仓鼠育成游戏。和之前的火腿太郎不一样，本游戏中的仓鼠采用的是真实的仓鼠造型，虽然少了一点卡通的味道，但是同样十分可爱。游戏中有5只性格各异的仓鼠登场。玩家要在商店中购买各种道具用来培养自己的仓鼠，玩家除了要管理仓鼠的日常生活外，还要和仓鼠一起四处游玩、提升好感度。游戏采用了特殊的动画系统，玩家可以在360度内自由旋转仓鼠，挑选一个自己最喜欢的角度来观察仓鼠的各种表情，使得游戏的自由度提高很多。



Phalanx

ファランクス

推荐度 7

开发厂商	KEMCO	发售日期	2001年10月26日
游戏类型	STG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



本游戏是GBA上第一款横卷轴射击游戏。在游戏中，玩家可以取得4种可选式主武器以及3种副武器，并且游戏提供了主武器切换功能，活用这些武器的不同特性有效地打击敌人是通关必备的素质。游戏的操作手感比较不错，达到了射击游戏必需具有的爽快感；同时游戏画面的制作水平也比较高，自机和敌机的造型设计的都很不错，飞机爆炸时的效果也颇有看头。作为日式射击游戏，游戏整体的制作水平属于中上。喜欢射击游戏的玩家可以试一下。



在哪里都可以对局 役满 Advance

どこでも対局 役満アドバンス

推荐度 6

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2001年10月26日
游戏类型	麻将	容量 32M	游戏人数 1~4人
对应周边	GBA专用通信线（可1卡4人）		



游戏提供了各种模式和功能，使得任何水平的玩家都可以轻松上手。游戏有着教学模式，详细地解说了麻将的各种规则，让初心者可以迅速上手；同时游戏还提供了技术支持功能，在对局中电脑经常会对玩家的战术做出各种指导；而且，在游戏中玩家可以自由设定对局的规则，打最适合自己的麻将。游戏的画面采用了亮丽的颜色，而且角色的设定也十分可爱，一改现实中玩麻将的那种阴湿的气氛，这样就可以吸引一些以前对麻将持反感态度的人来购买游戏。



友情的胜利射门 4对4岚 进球吧！

友情のビクトリーゴール 4v4嵐 GET THE GOAL!

推荐度 5

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年11月15日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1~2人
对应周边	GBA专用通信线		



原作是小学馆的漫画杂志上的足球漫画《4对4岚》，所以游戏中的各种设定都充分地忠实于原作。游戏中的足球比赛是特别的4人对4人战，因为参赛人数的减少，所以使得动作的要素得以加强，玩家要操纵有限的队员做出和正规比赛一样的各种动作，颇有一定难度。游戏的画面不是特别出众，但是因为是漫画改编，所以人物设定还是不错的。游戏提供了以大海岚为主人公的故事模式外，还有自由战斗模式和双人对战模式。游戏中还有各种迷你游戏和卡片等待玩家去发掘和收集。



东京迪士尼海洋的大冒险

Adventure of TOKYO Disney SEA

推荐度 6

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年11月22日
游戏类型	AVG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



这款游戏的最大卖点就是众多的迪士尼明星。游戏中玩家要操纵主角在东京的迪士尼海洋主题公园的七个地区来回穿梭，以动作游戏的方式进行流程，并且发展情节、收集卡片，并且要利用收集来的卡片和特定角色进行卡片战斗。游戏的画面素质比较一般，操作手感也不是特别好，整体的感觉不是很好，但是在游戏中玩家有机会见到小美人鱼、神灯魔神等一大批著名的迪斯尼明星。如果玩家是迪士尼公司的忠实Fans，而且又不是很在意游戏的内容，那么可以考虑玩一下。



骨碌逻辑 Champ

ぐるロジチャンプ

推荐度 **7**

开发厂商 COMPILE　发售日期 2001年11月29日

游戏类型 PUZ　容量 32M　游戏人数 1~4人

对应周边 GBA专用通信线（可1卡4人）



全新感觉的解谜游戏，玩家要通过旋转版图，发射、收回方块的手段，准确地填完规定的空格，揭开谜题。游戏中一共给出了300个谜题，随着游戏的进行，谜题的难度也会逐步提高。虽然游戏的流程很长，不少谜题还有着很高的难度，但是游戏的故事情节和人物设定都十分搞笑，使得玩家在全力解谜的时候也可以轻松地笑出来。游戏还可以通过GBA专用通信线实现1卡4人对战，战斗模式像充分考验玩家的反应能力。游戏还提供了体贴的帮助模式，即使是解谜游戏的初心者也可以轻松上手。



三国志

三国志

推荐度 **8**

开发厂商 光荣　发售日期 2001年11月30日

游戏类型 SLG　容量 64M　游戏人数 1~8人

对应周边 无



本作是初代三国志的完全移植版，系统方面并没有经过很大的改进，但是游戏的画面得到了很大的进化。玩家要扮演一名三国时代的君主实现统一中国的目标，在游戏中登场的武将约有450人，这些武将都有着自己独特的个性，玩家就要针对这些武将的特色下达不同的命令。战斗方面，增加了野战、攻城战和在城内进行的总决战。游戏中玩家还可以自由编辑新君主和新武将，组成属于自己的大家族。游戏一共提供了六个剧本，并且可以实现最大8人游戏（不是通过对战线实现，而是单卡多人游玩）。



机械化军队

机械化军队

推荐度 **7**

开发厂商 KEMCO　发售日期 2001年11月30日

游戏类型 RTS　容量 64M　游戏人数 1人

对应周边 GBA专用通信线



GBA上的第一款即时战略游戏，基本上算是达到了这种类型游戏的各种要求。因为卡带容量和主机处理速度的问题，游戏的地图不是很大，游戏的节奏也偏慢；而且因为操作方式的不适合，使得这款游戏的味道十分古怪，和那些标准的RTS有很大的差距。游戏中玩家可以选择三个不同的种族。游戏中有一个比较有创意的设定，就是当打倒了对方的单位后，要在对方的残骸消失前派工程兵前去回收部件，然后己方的兵工厂就可以把兵种升级，这使得战略性有着更多的变化。



亿万长者游戏　抢夺支配权的大作战！

亿万長者ゲーム　のっとり大作战！

推荐度 **6**

开发厂商 TAKARA　发售日期 2001年11月30日

游戏类型 TAB　容量 64M　游戏人数 1~4人

对应周边 GBA专用通信线



这是一款融入了会社经营要素的大富翁类游戏，规则十分简单。但是游戏中加入了卡片和事件的要素，适当地引发各种情节事件甚至可以产生对手破产的神奇效果。游戏中玩家作为会社社长要对会社的日常运作进行各种指导，只有不断的赢利、开发新的产业才能使会社不断的发展，最后打败各种对手，成为真正的亿万长者！在本游戏中，一台机器就可以实现4人对战；而通过GBA专用通信线，则可以用自己的会社与朋友的会社进行交换，比较谁的业绩更好。



ZOIDS 传说
ZOIDS SAGA

推荐度 **7**

开发厂商	TOMY	发售日期	2001年11月30日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



本作是集合了历代的主角的大合集式作品。主角是ZI星球上某个守护着古代遗产的小国的王子，某天这个小国突然遭到了神秘Zoids的袭击，主角不得不在三兽士的帮助下展开复国的行动。本游戏中登场的角色包括历代TV动画中的人物共有50多名，并且所有这些登场人物的资料都可以进行查阅。战斗方面，加入了模拟游戏的要素，玩家要对己方部队下达各种指令，从而达到最佳的战斗效果。本作的战斗画面十分华丽，各种Zoids都有着大魄力的演出。游戏中登场的Zoids共有100多种，而武器的组合更超过了100万种！



激斗！赛车战士GO！
激斗！カーバトラーGO！

推荐度 **7**

开发厂商	Victor Interactive Software	发售日期	2001年11月30日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信线		



游戏的舞台是在一个不知道是过去还是未来，也不知道是在宇宙中什么地方的一个星球上，那里的地理环境十分荒凉。人们要在艰苦的环境中生存下，惟一的乐趣就是一种使用“武装赛车”进行战斗的体育竞技。玩家扮演的就是一名参加这种竞赛的少年。所谓的武装赛车，是由四个部分构成，玩家要不断取得胜利，获得更强的部件强化自己的赛车。战斗的时候，游戏采用的是手动操作，因此也有人认为这是一款A·RPG游戏。游戏出了故事模式外，还提供了可以4人连线的对战模式。



筋肉番付·决战！奇迹的完全制霸！
筋肉番付·決めろ！奇迹の完全制霸！

推荐度 **6**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年12月6日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



这是便携机上的第一款“真人”《筋肉番付》游戏，再现了SASUKE2001的各项比赛。当然游戏中有很多以真实姓名登场的选手，比如浪花的铁人——山田胜巳、GS店长——山本进悟、凯恩·科斯基以及其他一些SASUKE选手。除了SASUKE的各种比赛外，游戏还提供了俯卧撑、三色肌肉等多种训练用比赛。游戏中有着培养最强选手，制霸SASUKE的育成模式，这也是本游戏副标题的主旨。单机游戏固然有很大乐趣，可以和朋友连线对战更是乐趣无穷，本游戏就支持了这项功能。



爆转射击 陀螺大战 激斗！最强陀螺战士！
爆転シュート ベイブレード 激斗！最強ブレーダー！

推荐度 **7**

开发厂商	HUDSON	发售日期	2001年12月6日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



使用自己组装的独特陀螺和对手作战，用华丽的必杀技击倒对手！游戏中玩家要不断地参加各种比赛，提升角色的等级，并且收集更多的强力部件组合出强力的陀螺战胜更多的对手，这样就可以使出各种华丽的技术。游戏两个主人公有不同的故事情节，可以遇见各种不同个性的角色。游戏采用的是手动操作和指令操作相结合的方式，这样既可以表现出陀螺战斗的动作感，也不至于使得操作过于复杂。另外值得一提的是，游戏的必杀技画面极其华丽，很有看头。



方块机器人世界！邪恶帝国的野心

ダイヤドロイドワールド イービル帝国の野望

推荐度 **4**

开发厂商	EPOCH	发售日期	2001年12月7日		
游戏类型	RPG	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信线				



方块机器人本身是一种玩具，是用钻石方块组合而成的，可以变形、合体的机器人。本作是为了纪念钻石方块这种玩具诞生40周年而制作的一款游戏软件。游戏的战斗采用的是S·RPG的模式，玩家要操纵几台方块机器人和邪恶帝国的军队进行作战；胜利后，玩家可以获得不同的道具，利用这些道具，玩家就可以强化自己的方块机器人。游戏中提供了和朋友对战的通信模式。这款游戏的制作水平不是很高，系统的制作不是很体贴玩家，使人玩起来有一种莫名其妙的感觉。



超级拉力赛

アドバンスラリー

推荐度 **8**

开发厂商	MTO	发售日期	2001年12月7日		
游戏类型	RAC	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信线				



制作厂商花了很大的力气临场感的表现上面：地形起伏不定，赛车可以做出跃起的动作；天气变化多端，沙尘飞扬、大雪纷飞的景象让人如同身临其境；导航员的方向指示更是一般游戏所没有的。赛车方面，登场的车体是日本国内六家拉力赛车制造厂商历年来包括现役的全部23辆。画面方面，使用了15000个多边形用于建模，并且有着视角变更功能，使得赛程重播模式变得更加富有观赏性，并且达到了掌机赛车游戏画面的一个高峰。游戏还提供了时间挑战模式、对战模式等多种特色模式，更加耐玩。



怪物农场 Advance

モンスターファームアドバンス

推荐度 **7**

开发厂商	TECMO	发售日期	2001年12月7日		
游戏类型	SLG	容量	64M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA专用通信线				



为了响应玩家"随时随地都可以玩"的呼声，系列的最新作终于在GBA上登场了。因为客观原因，怪物从光盘中诞生的设定变成了从输入的文字中诞生，玩家可以输入8位以内的任何文字来获得各种怪兽，当然在游戏的最初可以输入的字数只有4个，玩家要靠提升自己的教练等级来获得输入更多文字的能力。GBA还增加了教练系统，当玩家的怪物到了退役的年龄，可以选择担任教练，帮助玩家训练新一代的怪物。游戏中的怪物也都在系列中登场过，玩起来很有一种亲切的感觉。



南梦宫博物馆

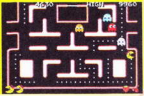
ナムコミュージアム

推荐度 **6**

开发厂商	NAMCO	发售日期	2001年12月7日		
游戏类型	ETC	容量	32M	游戏人数	1人
对应周边	GBA专用通信线				



这是一款南梦宫知名作品的大合集，当中一共收录了5款游戏：《小蜜蜂》、《大蜜蜂》、《吃豆》、《挖地》和《赛车》。这些游戏都是中国玩家很熟悉的游戏。和以前相比，游戏的画面并没有很大改进，其实那种简陋的画面也没有什么可以改进的，但是因为GBA的屏幕是宽银幕的，所以可能玩起来的感觉会和以前有所不同；至于游戏的品质，玩过旧作的朋友就会知道，这些游戏都是属于那种规则简单但却有一定挑战性的游戏，所以过了这么多年玩起来，依然有着熟悉的感觉。



世界超级足球　通向胜利的道路

推荐度 **7**

ワールドアドバンスサッカー　胜利への道

开发厂商	Hands On Entertainment	发售日期	2001年12月7日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1~2人
对应周边	GBA专用通信线		



游戏包括了扮演球员的选手模式，扮演战术指导的监督模式和扮演教练的育成模式，如同广告词所说的那样，是掌机游戏中第一个集足球游戏大成的真实动作足球游戏。在游戏中登场的选手包括世界上64个国家的队伍，总数在1000名以上，所有登场的日本球员都使用真实姓名，使得游戏的投入感很高。角色的参数数目有15种，利用迷你游戏可以培养出真实表达自己理念的球员。游戏中还采用了多种球迷的啦啦队歌。通过对战线可以实现双人对战，自己培养的球员也有转会进入他人游戏的可能。



魔法假日

推荐度 **9**

マジカルバケーション

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2001年12月7日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1~2人
对应周边	GBA专用通信线		



在游戏公布的时候大家就知道了这个游戏是由原Square《圣剑传说》的制作小组制作的，因此都对这款游戏抱以了极大的期待，客观来说它的确是一款不错的作品。游戏的画面十分艳丽，场景的描绘十分出色。游戏中玩家的伙伴共有15人，每个伙伴都有不同的性格和特长。游戏的魔法画面效果稍微薄弱了一点，没有想象中的华丽，而整体的游戏难度也偏低。游戏的通信部分做得很有特色，除了交换道具和对战这种传统通信必备项目外，还可以到对方游戏中的温泉里提升能力。



创造学校！ Advance

推荐度 **8**

学校をつくろう！アドバンス

开发厂商	Victor Interactive Software	发售日期	2001年12月7日
游戏类型	SLG+RPG	容量 64M	游戏人数 1~2人
对应周边	GBA专用通信线		



很有创意的一款游戏，玩家要扮演从爷爷那里继承了一所学校的大学生，以RPG的方式发展情节、教育学生、管理教师，同时还要以SLG的方式管理整个学校的运作，最终要让这所高中成为日本第一。游戏的画面属于那种可爱的类型，游玩起来会觉得很轻松。虽然有着SLG的要素，但是却不像一般的模拟游戏那样繁杂，不会让人摸不着头脑。游戏整体难度偏低，只要有耐心可以很快提升学校的各项指数，对于游戏高手来说没有什么挑战性，这可以说是这款游戏最大的缺点。



大战略 For Advance

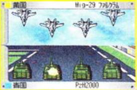
推荐度 **7**

大战略 For ゲームボーイアドバンス

开发厂商	MediaKite	发售日期	2001年12月7日
游戏类型	SLG	容量 64M	游戏人数 1~2人
对应周边	Mobile Adapter GB、GBA专用通信线		



《大战略》是很著名的模拟游戏系列，游戏中玩家要作为战斗指挥官操纵中、美、日、法、英、俄和土耳其等七国的现实中存在的兵器进行战斗。在游戏中登场的兵器共有400多种，并且全部采用真实的名称；而且，通过战斗，这些兵器还可以不断积累经验值，逐步强化战斗能力。和真实的战斗一样，时间和天气对战况的变化有很大的影响。随着战斗地不断胜利，玩家的军衔也会不断提升，最后成为大将。游戏提供了对战模式，还可以上网下载更多的地图和兵器。



实况世界足球口袋版
实况ワールドサッカーポケット

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2001年12月13日		
游戏类型	SPG	容量	64M	游戏人数	1~2人
对应周边	GBA专用通信线				



游戏既然被冠以“实况”的名号，又是由KONAMI本公司制作的，自然一推出就受到了大家的关注。这款游戏是为了纪念今年即将在日本举行的世界杯而制作的。游戏采用了和“《实况》系列”相同的系统，所以玩过系列其他作品的玩家可以轻松上手。但是因为机能的限制，游戏无法实现真3D画面，使得本作的游戏画面更接近超任时代的足球游戏，可能玩惯了现在的足球游戏的玩家会不太适应。但是整个游戏的平衡性做得相当不错，喜欢足球游戏的朋友可以来试一试。



魔法宝石
コラムスクラウン

推荐度 **7**

开发厂商	SEGA	发售日期	2001年12月13日		
游戏类型	PUZ	容量	32M	游戏人数	1~2人
对应周边	GBA专用通信线（可1卡2人）				



玩家要在魔法宝石下落的过程中不断调整它们的排列顺序，使得横、竖或者斜向有3个以上的同色宝石连在一起，这样就可以将这些宝石消去。除去普通的宝石外，游戏中还有一些有着各种特殊效果的“魔石”，利用这些“魔石”就可以使版面产生很大的变化。游戏还提供了丰富多彩的模式给玩家选择，除了“困难模式”外，还有“VS模式”。在对战模式中，可以将24种“魔石”相互组合，形成华丽的连击。玩家还可以通过通信线将自己收集到的各种宝石和朋友进行交换。



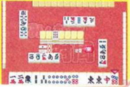
大麻雀
大麻雀

推荐度 **6**

开发厂商	HORI	发售日期	2001年12月13日		
游戏类型	麻将	容量	32M	游戏人数	1~4人
对应周边	GBA专用通信线（可1卡4人）				



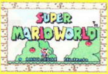
游戏还是采用传统麻将的规则，因此基本上可以算是正统的麻将游戏。但是为了追求与众不同的效果，游戏中加入了黄金牌的设定。黄金牌其实是一种特殊道具，在开局前使用的话就可以在对局的时候获得各种特殊的效果，一发逆转都是可能发生的事。游戏主要就是围绕黄金牌来进行的，收集黄金牌除了可以使对局更有戏剧性外，还可以玩到各种小游戏，这些小游戏都是使用麻将牌进行的，虽然很简单，但是玩的过程中可能会有意料之外的事情发生哟！



超级马里奥 Advance2
スーパーマリオアドバンス2

推荐度 **9**

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2001年12月14日		
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1~4人
对应周边	GBA专用通信线（可1卡4人）				



本作是和超任同步发售的《超级马里奥》的复刻移植版，也是人气角色恐龙耀西第一次登场的作品。游戏中玩家可以在地图画面随时切换操纵马里奥或者路易，两个人各有特色，活用他们的特性对通关有很大的帮助。游戏的流程很长，隐藏的秘密也很多，要想完美通关需要仔细地进行游戏才行。和前作一样，游戏也提供了可以1卡4人对战的“马里奥兄弟”模式，并且可以和前作连线对战。游戏的画面比起原作并没有很大的变化，也就是说并没有体现出GBA在画面上的能力，有敷衍了事的嫌疑。



战斗网络　洛克人 EXE2

バトルネットワーク　ロックマンエグゼ2

推荐度 **10**

开发厂商　CAPCOM		发售日期　2001 年 12 月 14 日
游戏类型　A・RPG	容量　64M	游戏人数　1 人
对应周边　GBA 专用通信线		



继承了前作的基本系统，并且将战斗芯片、游戏画面、剧情都作了大幅度的强化。游戏的剧情安排相当不错，主线和支线情节都很吸引人。新加入了一百多种芯片和洛克人的战斗变身系统使得游戏的战略性得到了提高。游戏的战斗系统结合了动作、卡片战斗和半回合制的优点，每场战斗都不会完全一样，这使得玩家不会像一般的RPG一样对游戏的战斗感到厌恶。总体来说，这是一款极其优秀的作品，至今本游戏仍然排在日本销量榜前20名中，并且同名的改编动画也在日本电视台热播中。



上海 Advance

上海アドバンス

推荐度 **6**

开发厂商　SUN 电子		发售日期　2001 年 12 月 14 日
游戏类型　PUZ	容量　64M	游戏人数　1～4 人
对应周边　GBA 专用通信线（可 1 卡 4 人）		



玩家要从堆积如山的麻将牌中找出相同的牌并且遵循规则将它们取出，这样直到所有的牌都被取完就算胜利。游戏提供了多种模式供玩家自由选择。在“经典上海”模式中，玩家可以选择普通的打关模式或者时间挑战模式，这样不同类型的玩家也都可以找到自己喜欢的游戏方式。利用通信线，游戏还可以实现更多的游玩方式，除了按照经典规则的“经典上海”模式外，还有“金牌争夺”模式，在这个模式中，两个玩家要互相竞争，首先找到在牌组中某处隐藏着的金牌的人就算获胜。



养龙人 1X2

サンサーラナーガ1×2

推荐度 **5**

开发厂商　Victor Interactive Software		发售日期　2001 年 12 月 14 日
游戏类型　RPG	容量　64M	游戏人数　1 人
对应周边　无		



在发售了近十年后，厂商把两代作品放在一起作为合集重新做在了GBA上。但是除去养成的要素外，这个游戏只是一款素质很一般的RPG。游戏的画面只达到了一般GBA游戏的水平；而操作感也不是很好，玩起来的感觉很不好；人物的设定也很古怪，美丽和可爱都无从说起；游戏的战斗系统更是十分差劲，早期的攻击方式十分单调，而且十分危险，很容易就被敌人杀死，毫无乐趣可言。比起原来的版本，游戏的画面经过了大幅度调整，而且剧情方面也增加了很多新的事件和原来被删节的事件。



勇者斗恶龙角色　特鲁尼克大冒险 2Advance　不可思议的迷宫

ドラゴンクエスト・キャラクターズ　トルネコの大冒険2アドバンス　不思议のダンジョン

推荐度 **10**

开发厂商　CHUNSOFT／ENIX		发售日期　2001 年 12 月 20 日
游戏类型　A・RPG	容量　64M	游戏人数　1 人
对应周边　GBA 专用通信线		



本作是PS同名游戏的移植版，移植度相当高。《不可思议的迷宫》一直是CHUNSOFT公司的招牌作品，而且每一作的素质都很高，本作也不例外。游戏的难度颇高，迷宫的设计也十分多变，道具也十分丰富；游戏中主角特鲁内克还可以进行转职，战士、魔法使等职业可以使得有些迷宫变得容易突破。系统方面游戏沿用了系列的基本系统，而主角和敌方怪物采用的都是ENIX《勇者斗恶龙》系列的设定，所以无论是《勇者》还是《不可思议的迷宫》的爱好者都会感到满意的。



刺激巴斯鱼

エキサイティングバス

推荐度 6

开发厂商 KONAMI	发售日期 2001 年 12 月 20 日	
游戏类型 钓鱼	容量 64M	游戏人数 1～2 人
对应周边 Mobile Adapter GB、GBA 专用通信线		



因为城市人终日忙于为生计四处奔波，很少有机会到山清水秀的大自然去亲自体验钓鱼的乐趣，所以钓鱼游戏通常都很受欢迎。游戏的舞台设定在美国的一个美丽的湖泊种，凭借GBA的强大能力，本游戏以美丽的画面中实地再现了湖泊中可以钓到的鱼群种类。游戏的模式也十分多样化，有和CPU互相竞争的“锦标赛模式”，有随意垂钓的“自由模式”，还有利用通信队战线实现的“对战模式”和利用了GB上网功能的“移动锦标赛模式”，玩家可以随意挑选自己中意的模式进行游戏。



烈火之炎 THE GAME

烈火の炎 THE GAME

推荐度 5

开发厂商 KONAMI	发售日期 2001 年 12 月 20 日	
游戏类型 FTG	容量 64M	游戏人数 1～2 人
对应周边 GBA 专用通信线		



游戏的操作手感很差，判定也很不好，经常会出现方向混乱的问题。游戏的版面十分广大，分成好几层，虽然这样可以使得格斗起来更具有战略性，但是同时也使得原本就不是很好的操作系统变得更加混乱。游戏中角色的必杀技是要靠完成事件来习得的，虽然比较有创意，但是收集必杀技的过程却十分漫长；另外必杀技的使用是要消耗气力的，而在蓄气的时候很容易受到攻击，这个设定也变成了鸡肋。游戏的卖点在于忠实于原著的人物设定和必杀技，至于非漫画迷就没有必要购买了。



ESPN 冬季极限运动　滑雪 2002

ESPN winter X Games Snowboarding 2002

推荐度 6

开发厂商 KONAMI	发售日期 2001 年 12 月 20 日	
游戏类型 SPG	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边 GBA 专用通信线		



作为ESPN极限运动系列之一的滑雪，相信有不少人已经见识过了。游戏包括了冬季极限运动的三个项目：Superpipe、SnowboarderX、Big Air，游戏中登场的13名选手也都是ESPN体育节目中有名的角色，主要来自美国和加拿大两国，也有一名日本选手。游戏中，Superpipe和Big Air只有一个场地，玩家要在固定场地中不断挑战，作出各种花式，争取高分；而SnowboarderX是竞速游戏，共有5条赛道，每通过一个就可挑战下一个赛道。不良的操作手感和单调的场地是这款游戏最大的弊病。



游戏王　对战怪兽 6　专家版 2

游戏王デュエルモンスターズ6　エキスパート2

推荐度 9

开发厂商 KONAMI	发售日期 2001 年 12 月 20 日	
游戏类型 卡片战斗	容量 128M	游戏人数 1～2 人
对应周边 GBA 专用通信线		



游戏对之前的《专家版》进行了大幅度的改良。游戏发生在决斗都市，按照每周7天的时间发展情节，玩家可以自行选择每天要去的地方和对战的对手，而在玩家行动的同时电脑也会自行移动，这样就使得单调重复的卡片战斗每次玩都会有不同的结果发生。卡片的插画和解说也都是完全按照《游戏王 OCG》来进行设置，而采用的规则也都是正式比赛中的最新设定。游戏修正了前作中的一些BUG，使得游戏更加完美。游戏初期玩家就可以获得强力的牌组，但同时初期玩家也可能碰到十分强大的对手。



索尼克 Advance

ソニック アドバンス

推荐度 8

开发厂商	SEGA	发售日期	2001 年 12 月 20 日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1～4 人

对应周边 GBA 专用通信线（可1卡4人）、NGC-GBA 专用联机线



本作移植自MD上的系列第一作，凭借着GBA强大的2D机能游戏表现出了比原作更好的速度感。游戏增加了很多新的要素，比如滑轨动作。可以使用的一共有Sonic、Tails、Knucles和Amy四个特性不同的角色，新增了可以和GC版《索尼克大冒险2战斗》联动的查欧的花园等。游戏的制作水平很高，可以看出SEGA的诚意，无论是《Sonic》的老玩家还是新玩家都应该试一下，尤其是和GC联动的查欧的花园，比起DC版VMU里的《查欧的大冒险2》要华丽和有趣得多。



机动天使 天使阶层

机动天使エンジェリックレイヤー みさきと梦の天使达

推荐度 6

开发厂商	EPOCH	发售日期	2001 年 12 月 21 日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1～2 人

对应周边 GBA 专用通信线



《机动天使》是Clamp进军少年漫画的第一部作品，虽然原作漫画评价普遍不高，但是改编成动画后却相当受欢迎。游戏很忠实于动画，玩家要扮演主角铃原带领自己的机动天使“光”参加天使领域比赛，取得优胜。游戏中有很多从动画截取的图片，使得动画迷会觉得很亲切。游戏的战斗很有特色，在选择了移动的区域和招式后，玩家要像玩DDR一样按键来进行攻击和防御。这个系统是对于非动画迷来说这个游戏惟一可能具备吸引力的要素。



火焰之气息 II 使命之子

ブレス オブ ファイア II 使命の子

推荐度 8

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2001 年 12 月 21 日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1 人

对应周边 GBA 专用通信线



CAPCOM当家RPG系列的第二作，是超任版的完全移植作品。故事发生在1代的500年以后，主角仍然是一名叫做龙的龙族少年。游戏的一大特色就是各个角色都拥有不同的地图特技，在地图画面上玩家可以随意切换控制的角色，从而利用他们的特技完成各种迷你游戏。游戏的合体系统也深受玩家好评，主角龙可以通过合体变身成为真正的龙，而合体对象的不同也会影响合体神龙的能力，游戏中可以出现的龙的种类很多，如何合体出所有的龙、最强的龙，都是需要玩家仔细研究的。



粉色猴城

ピンキーモンキータウン

推荐度 4

开发厂商	STARFISH	发售日期	2001 年 12 月 21 日
游戏类型	ETC	容量 64M	游戏人数 1～4 人

对应周边 GBA 专用通信线（可1卡4人）



本游戏的面向对象是低年龄层和女性玩家，游戏的目的是布置出自己喜欢的房间，从而成为镇上的长老。游戏的主角粉色小猴和闪光小猴是某株式会社电视广告的著名角色。小游戏包括动作、解谜、占卜等8种，都有详细的帮助说明，即使不擅长的人也不用担心。购物方面用在小游戏中得到的点数来换取金钱，从而在商店中买到各种装饰品，而可以购买到的商品种类达140种。满足特定条件，房间里会有5位不同的客人来参观，可以获得商店中买不到的珍贵道具。



超级泡泡龙 Advance

スーパーパズルボブル アドバンス

推荐度 **8**

开发厂商	TAITO	发售日期	2001年12月21日
游戏类型	PUZ	容量	32M
游戏人数	1～2人	对应周边	GBA专用通信线



说到《泡泡龙》应该没有几个人不知道吧！这款由TAITO公司出品的解谜游戏在各阶层玩家，尤其是女性玩家中都有很高的口碑。游戏的基本规则和系列采用了相同的设定，但是TAITO特别为GBA版新增了变化型的场地和一些隐藏的模式。新增的场地，除了背景在游戏过程中会有变化外，就连基本的泡泡也会产生各式变化，从而会增加游戏的耐玩度和难度。模式方面包括单人、双人、单人对电脑等，还可以在OPTION模式中自由改变各种设定，让人常玩常新。



MUTSU 水生生物

MUTSU ウォータールーパー ムツ

推荐度 **5**

开发厂商	TOMY	发售日期	2001年12月21日
游戏类型	育成	容量	64M
游戏人数	1～2人	对应周边	GBA专用通信线



宠物宠物！又是一款饲养电子宠物的游戏，和鸡蛋仔不同的是，这款游戏中玩家饲养的是一种被称为“MUTSU”的水生生物 。游戏中登场的MUTSU在365种以上。玩家甚至可以和它们进行交谈，教它们说话和唱歌。而其他游戏中的宠物培养方法在这里当然也会出现，而且玩家还可以自由改变水槽的布置，为自己的宠物营造一个美丽的居住环境。利用通信对战线，玩家还可以和朋友交换宠物，也可以实现与朋友的宠物之间的对话。



铁拳 Advance

铁拳アドバンス

推荐度 **8**

开发厂商	NAMCO	发售日期	2001年12月21日
游戏类型	FTG	容量	64M
游戏人数	1～2人	对应周边	GBA专用通信线



GBA上的《铁拳》一定吸引了很多人的目光，虽然因为机能的限制总会有人抱怨这个那个，但是作为掌机游戏，这的确是一款很好的格斗游戏。它忠实地再现了原作中各个角色的技巧，而且经过简化的输入方式可以让更多的人体会到它的乐趣；而作为3D格斗游戏必备的轴移动和有“《铁拳》特色”的无限场地也在GBA版中被完美再现。游戏的模式也十分多样化，甚至出现了3对3组队战，玩家可以自由选择模式战斗。游戏中人物较少是最大的缺点。



巫术 召唤师

Wizardry Summoner

推荐度 **7**

开发厂商	MediaRings	发售日期	2001年12月21日
游戏类型	RPG	容量	64M
游戏人数	1～2人	对应周边	GBA专用通信线



《巫术》是最早的3D迷宫冒险RPG之一，在全世界内都很有名，而各大机种上都有它的身影出现。这次的GBA版除了画面方面有了大幅度改进外，最大的特色就是新增了“召唤师”的职业。游戏中登场的怪物有300种左右，而道具种类也在150种左右，并且这些都可以通讯交换。游戏中还搭载了满足特定条件就会发生变化的随机迷宫，对方向感很有自信的玩家可以去挑战一下。游戏的初回限定版会附赠由著名插画家绘制的原创怪物卡片。



唐老鸭 Advance
ドナルドダック アドバンス

推荐度 7

开发厂商 UbiSoft		发售日期	2001 年 12 月 21 日
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数	1 人
对应周边 无			



以迪士尼人气角色唐老鸭为主角的动作游戏，玩家的任务就是要拯救唐老鸭心爱的蒂妮。游戏中，玩家可以操纵唐老鸭做出各种动作，二段跳、冲刺、爬行等，这些动作经过组合还可以产生丰富的变化。游戏的关卡设计也比较不错，充满了动感，尤其是一些关卡有强制卷轴事件发生，要求玩家连续完成一串操作，很有挑战性。对于一些过关难点，游戏还会给予一定提示。在GBA强大的2D处理能力游戏中画面的表现也很让人吃惊。惟一的缺点就是操作手感的问题，希望以后能够有所改进。



甜蜜蛋糕饼
スウィートクッキーパイ

推荐度 7

开发厂商 CultureBrain		发售日期	2001 年 12 月 21 日
游戏类型 TAB	容量 64M	游戏人数	1～4 人
对应周边 无			



这是一款综合了很多类型的桌面游戏，玩家可以体验到冒险、经营和问答等多种不同的感受。游戏分为7话，玩家会遇到各种角色，有朋友，也有对手。在每个故事中玩家要和对手进行烹饪的对决，最终成为一流的厨师！除此之外，玩家还要担当起一店之长的职责，经营一家零食店。游戏的人物设定十分可爱，是大部分低年龄层和女性玩家喜欢的那一种类型。游戏支持1到4人同时游玩，对于这种桌面游戏，相信只有多人游戏才能真正找到感觉。



Guranbo
グランボ

推荐度 7

开发厂商 CAPCOM		发售日期	2001 年 12 月 28 日
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数	1 人
对应周边 GBA 专用通信线			



最近的育成RPG热潮已经有所衰退，但是CAPCOM仍然推出了这个和《口袋妖怪》十分类似的作品。游戏的剧情方面比《口袋妖怪》要略微出色一些，虽然同样是面向低年龄层，但是本作的人物设定和对白更加搞笑。战斗方面采用了CAPCOM的RPG特色的斜45度视角，而且可以多人同时出战，在变化方面比较丰富。但是本作中登场的怪物总共只有150种，比起水晶版的250种就逊色很多了。不过本作可以通讯对战，如果获胜就可以夺得朋友的Guranbo、技巧和道具，这一点比较有创意！



老虎机！专业版 Advance 宝船和大江户樱吹雪 2
SLOT！ PRO アドバンス 宝船＆大江户樱吹雪 2

推荐度 0

开发厂商 OLYMPIA／TELENET		发售日期	2001 年 12 月 28 日
游戏类型 ETC	容量 32M	游戏人数	1 人
对应周边 无			



虽然在国内老虎机属于违法游戏的范围，但是在日本本国爱好者却异常多。我们对于本游戏涉及的东西不加追究，但从游戏本身来看，这款游戏成功地模拟了数款老虎机的特征，完美地再现了真实机器的游戏感觉，而且游戏的画面做得也比较精细。游戏中还提供了动作回放和解说系统，可以让玩家掌握获得高分的技巧。单从游戏角度来说，这是一款比较专业的作品。这里再次强调，赌博机是违反国内法律的，希望各位热爱游戏的玩家能够注意。



拳皇EX 新血
The King of Fighters EX NEO BLOOD

推荐度 **6**

开发厂商 Marvelous Entertainment	发售日期 2002年1月1日
游戏类型 FTG　容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信线	



游戏的故事设定在《97》和《99》之间，而游戏的系统也采用了介于两者之间的设定：可以自由选择3名主战人员，而援护人员则由专门的角色负责（援护专用角色不能够作为主战人员登场）。游戏当中有很多BUG，从而会产生以前从未出现过的连续技，同时也表现出游戏的不完善。角色的动作方面也有不少缺点，尤其是被击败倒地的那个动画，明显缺少帧数，从而缺乏力度感。虽然有诸多不良的地方，但相信拥趸们仍然会购买这款游戏的。



吃豆先生合集
PACMAN COLLECTION

推荐度 **7**

开发厂商 NAMCO	发售日期 2002年1月11日
游戏类型 APUZ　容量 32M	游戏人数 1人
对应周边 无	



吃豆先生在世界各地都是一位名人，国内玩家对它也是耳熟能详的。本作既然名为合集，自然收录了多款以PACMAN为主角的游戏。游戏中收录的都是被认为是系列中名作的作品，包括1980年的系列第一作，1987年的3D版，1995年的方块游戏版和2000年最新的加入了加速、跳跃等概念的改良版。本作也不光是对这些经典名作的简单收录，在细节方面也作了很多调整，比如1980版中游戏增加了全屏模式和卷轴模式的选择，总之整个游戏更加符合便携机游戏的特色。



快门小子
SNAP KIDS

推荐度 **8**

开发厂商 ENIX	发售日期 2002年1月17日
游戏类型 卡片RPG　容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信线	



以前的卡片游戏都是由游戏提供事先设定好的卡片来进行作战的，而在这款游戏中玩家要利用手中的特制相机照下被称为"Wonder"的生物，从而做出自己想要的卡片，这样才能够补充己方的卡片装备，进一步在卡片战斗中取得优势。游戏中的卡片战斗会有怪兽直接登场，比较有魄力；但是战斗的规则相当繁杂，而且战斗难度也很高，并不适合一般玩家进行。游戏很有创意，但是地图行走画面和人物设定，以及操作感不是很好，影响了总体的感觉。



宇宙巡航机时代
Gradius Generation

推荐度 **9**

开发厂商 KONAMI	发售日期 2002年1月1日
游戏类型 STG　容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无	



和《沙罗曼蛇》一样有名，并且有着类似系统和世界观的射击游戏再度降临GBA。虽然是移植版，但是KONAMI为GBA完全重新制作了这款游戏，除了保留基本8关外，还新增了特别的关卡，使老玩家也有新体验；而游戏的画面更是完全更新，凭借GBA强大的2D能力表现出了令人惊异的效果。游戏还为初心者提供了展示每关攻略法的要点模式和为射击达人准备的挑战模式。游戏为了适应GBA作为掌上游戏机的便携性，还提供了自动存盘机能，随时随地都可以继续游戏。



鬼屋二十四小时
幽灵屋敷の二十四时间

推荐度 **6**

开发厂商	Globe A Entertainment	发售日期	2002年1月24日		
游戏类型	AVG	容量	64M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA专用通信线				



本作讲述了3名高中生为了寻找迷路的猫误入鬼屋和恶灵周旋的故事。游戏中玩家可以从三名主角中自由选择一名来进行游戏，而且还可以扮演鬼屋的屋主恶灵设置各种陷阱来对付主角。当玩家扮演3名主角中的任何一名时，屋主恶灵就会由CPU进行控制，而CPU的思考方式也十分多样化，所以每次游戏的流程都会大不相同。当使用连机线对战时，3名主人公和屋主恶灵可以同时进行活动，还是恐怖游戏中比较新颖的创意。游戏中一共有32种恶灵，要想全部遇到也有不小的难度呢。



罪恶工具 X Advance 版
Guilty Gear X Advance Edition

推荐度 **7**

开发厂商	Sammy	发售日期	2002年1月25日		
游戏类型	FTG	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信线				



被称为“史上最华丽的2D格斗游戏”的《GGX》在被移植到了各大机种以后，终于在GBA登场了。和WSC的三头身Q版造型不一样，本作采用的是正常比例的造型，比过在人物比例方面就偏小了一点。画面方面虽然比不上别的版本那样灿烂，但是就已发售的GBA格斗游戏来比较还是比较华丽的，人物动作方面也被删节了很多。手感方面和其他版本也有不少差异，比如浮空技后的追打时间就不一样，另外因为GBA键位的缘故操作起来的感觉也和其他版本不同。游戏的优点是爽快感十足。



番茄大冒险
トマトアドベンチャー

推荐度 **8**

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2002年1月25日		
游戏类型	RPG	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信线				



这是一款儿童向的游戏，人物设定十分可爱，而游戏的操作也不复杂，流程也比较简单。本作的特色在于一种叫做“Action Command”（动作指令）的系统，无论是在地图行动画面还是战斗画面，许多指令都需要玩家按照一定提示手动输入。这种类似A·RPG游戏要素的设定使得玩家的注意力可以长时间集中在游戏上，而且不至于使得游戏的流程过于枯燥。这款游戏的素质其实很高，如果玩家不介意整个游戏的感觉略微幼稚可以试一下，能体会到很清新的感觉。



超级运动 2002 冬季
Hyper Sports 2002 Winter

推荐度 **6**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年1月31日		
游戏类型	SPG	容量	64M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA专用通信线（可1卡4人）				



这是一款以冬季体育项目为主题的游戏，其中一共收录了10款运动项目包括：速降、大回转、跳台K120、跳台K90、速滑、花式、短程、短橇滑雪、滑雪橇和射击滑雪赛等。这些游戏的操作方法都十分简单，却很好地表现出了冬季体育项目的那种特殊的气氛。游戏提供了1盘卡带4人同时游玩的功能，使得这种原本就很强调竞争性的游戏也能够表现出那种气氛。游戏还提供了记录混合的功能，当连线对战的时候，朋友之间的记录会被混合在一起，更加富有挑战性。



动物狂欢节　心跳亲密度测试

アニマルマニア　どきどき相性チェック

推荐度 **5**

开发厂商 KONAMI		发售日期 2002年1月31日	
游戏类型 ETC	容量 64M	游戏人数 1人	
对应周边 无			



这是一款占卜类游戏，但是和以前纯占卜的游戏不同的是，除了占卜外，本作中玩家还可以做其他事，而整个占卜活动也就贯穿在玩家的各个行动中。通过回答玩迷你游戏时的感觉，游戏会对玩家的某个方面作出预测，让玩家可以对未来有更好的把握。当然，游戏不光可以预测自己的运气，还可以推算玩家与朋友之间的友谊度和恋爱度，只要玩家事先把朋友的资料登录进入游戏，这样就可以在小游戏中和伙伴合作，从而就可以算出各种数值了。本作的角色采用了日本一个著名的漫画系列的人物，所以十分可爱。



哈利·波特和贤者之石

ハリー・ポッターと贤者の石

推荐度 **7**

开发厂商 EA·Square		发售日期 2002年1月31日	
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1人	
对应周边 无			



哈利·波特这个名字似乎是一下就在世界各地热了起来，各种媒体上都可以看到这个名字。本作由EA·Square开发，品质还是有一定保障的。虽然是动作游戏，一样会有很多忠实于原作的人物登场，而故事中的那些著名事件也能够在游戏中一一重现。因为故事的题材和魔法有关，所以在游戏中玩家扮演的哈里可以学会多种魔法，用来对付各种突发情况。作为动作游戏，本作可以更好地表现出阅读原著的那种紧张刺激的感觉。原作Fans不可错过！



炸弹人　麦克斯2　麦克斯版／炸弹人版

ボンバーマン マックス2 マックスバージョン/ボンバーマンバージョン

推荐度 **8**

开发厂商 HUDSON		发售日期 2002年2月7日	
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1～4人	
对应周边 GBA专用通信线（可1卡4人）			



游戏分为两个版本发售，而这两个版本有很大的区别！除了主角不同外，每关的胜利条件、可以收到的伙伴和结局都完全不同。两个版本之间可以自由通信，将不同版本的宠物伙伴进行合成还可以得到全新的宠物，而只有将两个版本的地图进行交换才能够看到真正的结局！游戏支持1卡4人对战，除了传统的多人对战模式外，还新增了操纵宠物伙伴进行的特殊战斗模式，而且在1卡模式，玩家也可以操纵宠物使出华丽的属性攻击！这是一款很适合连线游玩的游戏。



BLACK BLACK

BLACK BLACK　ブラブラ

推荐度 **7**

开发厂商 CAPCOM		发售日期 2002年2月8日	
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数 1人	
对应周边 无			



这是一款捕捉魔物打倒魔王的游戏……不要把它简单地和《口袋妖怪》归在一类里。这款游戏最大的特色在于交流，无论是主角和魔物的交流还是魔物相互之间的交流都是很重要的。首先，主角和魔物交流就可以将它们收入麾下，但是不同的魔物的爱好也不同，只有投其所好才会有所收获。而当魔物长成“大人”后，就可以互相配合产生出新的魔物；利用相性高的魔物进行配合就可以减少配合时所消耗的“遗传力”，这样就可以得到更多的魔物。



WTA 女子网球巡回赛口袋版

WTA ツアーテニスポケット

推荐度 **8**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002 年 2 月 14 日		
游戏类型	SPG	容量	64M	游戏人数	1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线				



游戏中登场的总共 20名女子网球选手都是现在仍然活跃在女子网球界的世界知名的运动员，而且全部以实名登场。角色设计方面也尽量抓住了她们的特征，又加以卡通化，在可爱的同时也不会失去这些选手本身的魅力。游戏中出现了 10 个体育馆，每个体育馆的变化也十分丰富。至于操作方面，用简单的操作就可以实现丰富的击球变化，甚至可以使出华丽的必杀技，十分爽快！利用 GBA 专用通信线游戏可以实现4人同时对战，使得双打比赛成为可能。



可爱邮件

メールでキュート

推荐度 **5**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002 年 2 月 14 日		
游戏类型	邮件 AVG	容量	64M	游戏人数	1～2 人
对应周边	Mobile Adapter GB、GBA 专用通信线				



看名字就知道，这个游戏的角色都是十分可爱的，而且电子邮件的运用对它来说也很重要。游戏的主要进行方式是迷你游戏和道具占卜，根据从 3 个建议中选择出来的一个，进而不断发展情节、取得道具，而这些道具只要利用Mobile Adapter GB上线，都可以在服务器上买到。一旦登陆进入了Mobile System GB，玩家就可以和伙伴之间相互进行通信、交换名片。不过游戏最大的乐趣还不在于此，通过接驳器，玩家甚至可以给完全不认识的人发送邮件，只要对方也在使用相同的软件。



足球小将 光荣的轨迹

キャプテン翼 荣光の轨迹

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002 年 2 月 21 日		
游戏类型	足球卡片	容量	64M	游戏人数	1 人
对应周边	GBA 专用通信线				



随着世界杯的临近，足球小将再次登场！游戏采用的设定是最新的漫画版剧情，大空翼等人为了迎接世界杯而不断努力，其中还加入了 J1 联盟的 272名选手和监督，而且全部以实名登场。因为是卡片游戏，所以所有角色都有专门的卡片，而另外还有 80 多种不同的战术卡片可以选择，使得卡片种类达到了 450 种以上，而这些卡片也都有官方的集换卡发售。和原著中一样，角色使用必杀技的时候会有特写画面出现。而游戏本身集合了足球和卡片两大要素，也很吸引人！

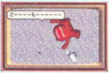


多莫君的神奇电视

どーもくんの不思议てれび

推荐度 **7**

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2002 年 2 月 21 日		
游戏类型	ETC	容量	64M	游戏人数	1 人
对应周边	无				



多莫君是一个长相奇怪的动物，酷爱看电视。但是有一天天线被陨石打坏了，为了找回天线的碎片，多莫君进入了电视中，参加了各种电视节目。游戏中的各个电视节目就是不同的小游戏，一共有 30 个，涵盖了料理、体育、音乐和问答等多种类型。无论从游戏类型还是从角色的设计上来说，这都是一款非常另类的游戏。但是因为小游戏种类丰富，而且操作简单又好玩，所以实际上这款游戏在玩家中的口碑还是蛮不错的。另外游戏附赠同名的CardE，只要使用专用周边就可以游玩。



J联盟口袋版 2

Jリーグポケット 2

推荐度 8

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年2月28日		
游戏类型	SLG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	无				



前作《J联盟口袋版》是以GBA上第一个足球育成作为卖点的游戏，推出后受到了好评，于是在将各方面加以强化后，2代登场了。从图像来说，2代导入了“动态捕捉技术”，使得球员的动作更加真实。从系统上来说，前作中大受好评的选手升级系统这次仍然保留，并且被大幅度强化，更增加了充满魅力的个人技巧。在比赛场合，这次加入了指令输入的系统，并且有多种战术可以选择，更可以让玩家投入进去。这次可以选择的队伍包括了J1、J2全部28支俱乐部队伍。



伍佑卫门 新刃出动！

ゴエモン ニューエイジ出動!

推荐度 7

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年2月28日		
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	无				



新版本的《伍佑卫门》同时在PS、GBA上推出，虽然两者不可以连动，但是却有着莫大的关联。GBA版采用了和PS版一样的人物设定，伍佑卫门不再是以前那种胖胖的造型，变得十分“酷”，而所有同伴的造型也都完全更新。游戏和以前一样，是2D横版的动作游戏，而且也会出现系列经典的机器人对决的场景。由于利用了GBA强大的2D图形处理，游戏的图像非常华丽，关卡的表现也更加变化多端。为了表现GBA便携的特性，游戏在细部也做了很多调整。



怪物公司

モンスターズ・インク

推荐度 4

开发厂商	TOMY	发售日期	2002年3月1日		
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	无				



看完电影玩游戏，商家的一条龙服务做得真不错。游戏是2D横版动作游戏，再现了很多电影中的场景和事件，而且游戏中也收录了不少电影的片断。除了普通的剧情关卡外，游戏中还有一种加分关，其中有大量的道具等待玩家去收集，这些道具都可以用在实际的游戏当中。“门”这个在原作中很重要的元素在游戏中也得以保留，玩家可以拿到很多“门的碎片”，只要用拼图的方式将碎片组装起来就可以得到新的门。游戏一共提供了3种难度，玩家可以自由选择。



神奇王国的天使

ふしぎの国のアンジェリーク

推荐度 6

开发厂商	KOEI	发售日期	2002年3月8日		
游戏类型	ETC	容量	64M	游戏人数	1~4人
对应周边	GBA专用通信线				



光荣的女性向游戏系列之一。这个游戏集合了多种类型的小游戏，而平时则会以大富翁的形式进行移动，当停下来的时候，问答和小游戏就会开始了。因为有对手存在，所以玩家在自己游戏的时候还要注意对手的动向，不能够让她抢在前面到达终点。作为女性向游戏，帅哥是不可缺少的，游戏中一共有9名个性完全不同的守护圣，当玩家走到特定地点时，就会发生特殊的事件。利用对战线可以实现四人对战，进行各种小游戏的对决，胜利后可以获得特殊的道具。



滚滚解谜　快乐的方块鼠

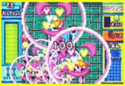
コロコロパズル　ハッピィパネッチュ！

推荐度 **9**

开发厂商	NINTENDO		发售日期	2002年3月8日	
游戏类型	APUZ	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信线				



利用体感装置来进行游戏，任天堂已经不是第一次做了，之前GB版的《星之卡比　滚动版》就是一个成功的先例。不过这一款游戏本身是一个解谜游戏，加入了这种设计就会使游戏更加紧张、更加吸引玩家。随着玩家对GBA位置的不断调整，游戏中的方块鼠会不断地移动，一旦3个以上相同颜色的老鼠碰在了一起，它们就会发出“Happy”的叫声同时消失；如果能够连锁消去，还能够听到诸如“大Happy”、“超Happy”的欢呼声。游戏的模式也很多样，能够适应各种要求。



沉默的遗迹　四狂神战记外传

沉默の遗迹　エストポリス外传

推荐度 **8**

开发厂商	TAITO		发售日期	2002年3月8日	
游戏类型	RPG	容量	64M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA专用通信线				



TAITO的RPG名作这次在GBA上登场，各方面都做了大幅度改良。游戏吸收了当今很多优秀RPG的特色，比如随机迷宫、地图特技系统、怪物捕捉以及培养系统、合体战斗系统以及图鉴，虽然很杂却没有给人以画蛇添足的感觉。游戏的战斗画面动感十足，特效也颇有看头。游戏中的迷题十分古怪而且也很复杂，对于解谜高手能够陶醉其中，但是对于一般玩家的亲和力就稍显不足。角色设计方面不是很好，几位主角给玩家留下的影响不够深刻。



K-1　口袋格斗

K-1　ポケットグランプリ

推荐度 **6**

开发厂商	KONAMI		发售日期	2002年3月14日	
游戏类型	SPG	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信线				



没想到连自由搏击这样正式的体育项目都可以用Q版三头身的人物形象来表示。在游戏中登场的选手都是世界上比较有名的自由搏击高手，这些原本很酷的格斗家经过美工的Q版处理后变得十分可爱。游戏提供了冠军赛、超级格斗、锦标赛、组队战和训练等模式，玩家可以自行选择喜欢的模式进行游戏。整体的游戏感觉很不错，但是在必杀技方面的表现就不太令人满意，毕竟玩惯了正常的2D格斗游戏再看到类似的游戏就会不由自主地进行比较。



河流垂钓5　来自神奇的森林

川のぬし钓り5　不思议の森から

推荐度 **7**

开发厂商	Victor Interactive Software		发售日期	2002年3月15日	
游戏类型	垂钓RPG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	无				



《河流垂钓》是著名的垂钓RPG游戏系列之一。这一次，主角为了拯救被愤怒的“神”变成了鱼的人们，要将他们钓起来，这样就可以使他们变回原来的人类。虽然不是专门的钓鱼游戏，但是其专业水平却相当之高，加上GBA的超级2D图像处理能力，使得玩家能够产生亲临现场的感受。随着主角钓到的鱼的不同，村子里出现的人也不同，因而得到的情报也不会相同，每次都会有新鲜感。在游戏中玩家的垂钓水平会得到提升，那样就可以钓到更稀有的鱼了！



GROOVE ADVENTURE RAVE 光和暗的大决战

GROOVE ADVENTURE RAVE 光と暗の大决战

推荐度 **6**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002 年 3 月 20 日		
游戏类型	FTG	容量	64M	游戏人数	1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线				



一款和同公司之前的作品《烈火之炎》很类似的游戏，都是由知名漫画改编的大乱斗的动作格斗型游戏。和前者不同的是，这款游戏中经常会出现特写画面，这个时候玩家就要按照画面下方的提示及时准确地输入各种指令，成功的话就可以有效地打击敌人。而战斗的胜利条件也是当玩家把对手的“圣石”打出来的时候，站在上面发动必杀技，然后连打按键，如果能够超过敌人就可以用华丽的招式破坏“圣石”赢得胜利。游戏的操作手感糟得一塌糊涂。



力量职棒口袋版 4

パワプロクンポケット 4

推荐度 **8**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002 年 3 月 20 日		
游戏类型	SPG	容量	64M	游戏人数	1～2 人
对应周边	GBA 专用通信线				



《力量职棒》进化的结果是……RPG？虽然“日出高校篇”和以往的系列差别不大，但是还有一个“幻想篇”的类型就变成了 RPG。玩家要和伙伴们一起四处探险，找寻提升能力的宝藏。作为 RPG 而言，幻想篇的难度还是很大的，而其中怪物的设定也采用了和正统《力量职棒》游戏一样的风格，玩起来也不会有突兀的感觉。单就“日出高校篇”来说，这也是一款很好的体育育成类游戏，各方面的系统都很完善，玩过以前作品的玩家绝对不能错过。



天使

アンジェリーク

推荐度 **7**

开发厂商	KOEI	发售日期	2002 年 3 月 21 日		
游戏类型	SLG	容量	64M	游戏人数	1 人
对应周边	无				



故事背景和月初发售的《神奇王国的天使》是一样的，而且其中的角色也都完全相同，但是本作的类型是光荣最拿手的模拟类游戏。本作将传统的经营类和恋爱游戏的要素结合在一起，而且存在对手的设定，使得玩家时刻有一种紧张感。玩家扮演天界下届女王的候选人之一，要在规定时间内将一个星球建设到一定规模。当然玩家也可以不理会女王这个很有前途的职业，专心和 9 位帅哥守护圣搞好关系，做一个“要美男不要宇宙”的风流女子。(汗)女性玩家可以一试。



宠物伙伴 Advance 系列（2） 可爱的小狗

なかよしペットアドバンスシリーズ（2） かわいい仔犬

推荐度 **5**

开发厂商	MTO	发售日期	2002 年 3 月 22 日		
游戏类型	SLG	容量	64M	游戏人数	1～2 人
对应周边	GBA 专用通信线				



犬类是人类的忠实伙伴，相信大家从小就这样听说了，可能很多朋友都没有机会和精力在平时饲养一只可爱的狗狗，这款软件就可以实现你的愿望。玩家可以自由选择 7 大犬种、数种毛色的狗狗，而且还有随机的性格设定，不同的性格也会在游戏中通过细节一一表现出来。游戏利用了 GBA 的 PCM 音源，所以能够生动地再现狗狗各种精神状态下的不同叫声，这使得游戏更加真实。随着玩家的培养方法的不同，狗狗长大后的能力也不尽相同，会产生导盲犬、灾害救助犬等 11 种结局。



实战老虎机必胜法！ 兽王Advance

实战パチスロ必胜法！ 兽王アドバンス

推荐度 **0**

开发厂商 SAMMY		发售日期 2002年3月22日	
游戏类型 ETC	容量 64M	游戏人数 1~2人	
对应周边 无			



SAMMY将本公司大人气的老虎机《兽王》完全模拟，并且出在GBA上。这对于国内玩家来说并没有多少实际意义，但是对于老虎机大行其道、甚至存在职业玩家的日本来说就是很有用的软件，因为通过这款软件那些经常玩《兽王》的人就可以随时随地练习游戏技巧，从而运用到实战中去，这也是游戏标题的真正含义。游戏的模式很多，也完全是为了职业玩家准备的实用型工具。对于玩不到《兽王》而且也禁止赌博机存在的国内来说，这个游戏并不推荐。



神之记述 邪眼幻像

神の记述 ILLUSION OF THE EVIL EYES

推荐度 **7**

开发厂商 KONAMI		发售日期 2002年3月28日	
游戏类型 卡片战斗	容量 64M	游戏人数 1~2人	
对应周边 GBA专用通信线			



KONAMI最新的卡片类游戏，来源是人气漫画《Get Backers夺还屋》中最新情节中的卡片战斗。和《游戏王》的纯卡片战斗不同，这款游戏还很强调战术部署问题，玩家要建立自己的大本营（地形卡）、分派合理的军队（怪物卡），然后还要运用车轮战、奇袭等多种战术。游戏的规则完全再现了KONAMI本公司好评发卖中的集换卡游戏《神之记述》，即使对集换卡不了解的玩家也不用担心，因为游戏中提供完全而且详尽的战斗教程。画面素质很高，但是和原作的风格差异很大。



一石八鸟 一个游戏有八种玩法！

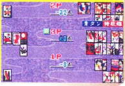
一石八鸟 これ1本で8种类！

推荐度 **6**

开发厂商 KONAMI		发售日期 2002年3月28日	
游戏类型 ETC	容量 64M	游戏人数	1~4人（可1卡4人）
对应周边 GBA专用通信线			



集合了多种麻将、花札（一种日本传统纸牌类游戏）和扑克牌玩法的大杂烩型游戏，一共8种玩法，想怎么玩就怎么玩。丰富的玩法使得各个层面的玩家都能够找到适合自己的游戏方式。游戏支持1卡多人对战，相信这种方式对于这种人越多越有趣的游戏是最合适的，只要1盘卡带就能够为所有人都带来快乐。游戏还提供了即时存盘功能，玩家可以随时切断电源，再开机就能够继续之前的游戏，真是方便至极。这款游戏简直就是居家旅行、招待朋友的必备之作。



光明之魂

Shining Soul

推荐度 **8**

开发厂商 SEGA		发售日期 2002年3月28日	
游戏类型 A·RPG	容量 64M	游戏人数 1~4人	
对应周边 GBA专用通信线			



"《光明与黑暗》系列"最新作、掌机上第一个即时连线动作RPG，种种名头都被套在了这款游戏身上，玩家们对它的期待也很高。从游戏的整体素质来看，完成度相当高，系统也比较完美。但是存在问题也不少，画面没有想象中的华丽，音乐方面也略显单调，武器种类略欠丰富。也可能因为期待度太高，有些方面要求过高。但是游戏中珍稀道具的设定的确存在一定问题，因为这些道具不能够像《PSO》里面的那样可以使用，纯粹是用来收藏的。连线时的感觉倒是很好。



妖怪道
妖怪道

推荐度 8

开发厂商	FUUKI	发售日期	2002年3月28日
游戏类型	解谜RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



虽然是RPG，游戏的战斗系统却采用了解谜游戏的方式，这是以前从来没有过的，相信玩起来的感觉会很新颖。游戏的风格十分传统，无论是城镇的设计还是登场的妖怪都充满了日本的民族特色。游戏中登场的妖怪以河童为首共有100种以上，这些妖怪全部会被记载在类似图鉴的书本里，当玩家将游戏打穿后，差不多就是一个权威的妖怪博士了！利用了GBA的超级2D处理能力，游戏的画面更加华丽，事件图片巨大而且精致，使得玩起来很有一种欣赏漫画的感觉。



火焰之纹章　封印之剑
ファイアーエムブレム　封印の剣

推荐度 10

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2002年3月28日
游戏类型	SRPG	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信线		



日本游戏史上最著名的几个战棋游戏系列之一就有它了！在发售之前很多人都怀疑在原系列制作人离开后游戏是否还能保持原味，事实告诉我们，这种顾虑是多余的。游戏继承了系列一贯的高品质，并且特别为了GBA版作了很多调整，使得它更加适合掌机的特性！游戏中新加入了极富创意的对战模式，充分利用了GBA的通信功能。游戏的难度比以往作品稍微低一些，但是二周目的困难模式一样可以让核心玩家得到满足，而且游戏中隐藏要素也足够多。



多啦A梦　哪里都能玩
ドラえもん　どこでもウォーカー

推荐度 7

开发厂商	EPOCH	发售日期	2002年3月29日
游戏类型	TAB	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信线		



EPOCH对《多啦A梦》的游戏化很有心得，这一次机器猫再次以桌面游戏的形式出现在大家面前，玩家可以从野比大雄、叮当和小静他们伙伴5人中任意选择1人进行游戏。不过在本作中一共收录了25种各异的桌面游戏规则，再加上原作的人物魅力，相信大家一定可以找到不同的游戏感觉。游戏中一共有7中迷你游戏，都很忠实原著。玩家还可以得到各种秘密道具，使用这些道具的时候角色会发出和动画里相同的声音。满足特定条件后角色还可以穿上特别的服装。



青蛙回归
カエルBバック

推荐度 7

开发厂商	角川书店	发售日期	2002年3月29日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



玩家扮演时空战士借助时之青蛙的力量在各个时空中穿梭拯救世界。青蛙是这个游戏的主题，无论是剧情还是战斗，各种青蛙是重要的道具；战斗中只有装备了各种青蛙才能够使出类似魔法和必杀技的招式。游戏的战斗画面十分特殊，范围非常广，占据了好几个屏幕，往往为了寻找一个敌人花费很长时间。游戏中另外一个特别的地方就在于选择是否的时候，按"L""R"分别对应"否"和"是"，如果连按两下R，就是对对方说的话表示赞同的意思，很有现实中对话的感觉。



火腿太郎俱乐部 3

ハムスター倶楽部 3

推荐度 6

开发厂商	Jorudan	发售日期	2002 年 3 月 29 日
游戏类型	SLG	容量 64M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线		



超可爱仓鼠育成SLG系列游戏的最新作品终于在GBA这个全新的平台上登场了，凭借GBA的强大能力游戏搭载了很多新的机能。除了画面得到了大幅度强化外，以前许多指令输入的操作现在变成了图像界面，使得这个游戏变得更加简单明了、轻松易学，更可以产生培养仓鼠的代入感。游戏新增了一些新的角色和新品种的仓鼠，都有十分出色的表现，故事情节方面也比以前强化很多。本作的初回限定版附赠了很多可爱的首饰，可以看出这款游戏是十分女性向的。



新日本摔角　斗魂烈传 Advance

新日本プロレスリング　斗魂烈传アドバンス

推荐度 6

开发厂商	TOMY	发售日期	2002 年 3 月 29 日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1～2 人
对应周边	GBA 专用通信线		



摔角运动在日本拥有很高的人气，各大机种上都会出现它的身影。“《斗魂》系列”是这个类型游戏中比较成功的作品之一。这个系列的特色就在于游戏中登场的各个摔角选手全部都是日本摔角界真实存在的知名选手，本作中一共出现了约40名选手，借助GBA的能力，他们的数据大部分都被真实地记录了下来。游戏尽量做到简单、真实，玩家可以使用很少的按键就用出华丽的必杀技，而通过游戏的画面显示，选手的表情、服装和必杀技以及胜利姿势等都得以完美再现。



魔法封神

マジカル封神

推荐度 7

开发厂商	KOEI	发售日期	2002 年 3 月 29 日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线、GC-GBA 连机线		



如题，游戏以《封神演义》的故事为基本背景。“宝贝”是游戏最大的要素，平时玩家要不断搜集制造宝贝的素材、学习修炼宝贝的咒文并且自行制造出宝贝，这样在战斗中就可以使用宝贝强大的力量了。游戏中隐藏的东西很多，不仔细搜寻很难全部发现。游戏支持 4 人连线游玩，在这个模式下能够发现平时无法找到的隐藏珍稀道具，更能够合成出普通游戏无法合成的超强力宝贝。另外本作可以和 GC 版的《战斗封神》连动，也为GC版游戏增加很多隐藏要素。



Denki Blocks!

デンキブロックス!

推荐度 6

开发厂商	Globe A Entertainment	发售日期	2002 年 4 月 11 日
游戏类型	PUZ	容量 64M	游戏人数 1～4 人
对应周边	无		



玩家只要使用方向键控制方块的移动，借助场地中的障碍物将同色方块集中在一起全部消去、或者做成指定形状就可以了。虽然规则简单，但是要想做到最快、最简洁却不是一件容易的事。游戏提供了多种模式，如锦标赛、练习、Perfect、竞速、换位、战斗等。这些模式的规则都不尽相同，比如锦标赛模式中玩家要一一和电脑角色对抗，最后成为最优秀的选手；而竞速则要求玩家以最快速度将方块变成指定的形状，最大可以 4 人同时参加。



露娜 传说

Lunar Legend

推荐度 8

开发厂商 MediaRings/Game Arts	发售日期 2002年4月12日	
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数 1~2人
对应周边 GBA专用通信线		



我们的口号是："曾经感动了100万人的名作终于在GBA登场了！"虽然GBA版的开发工作不是由Game Arts原公司进行的，但是MediaRings的工作质量还是很高的。游戏除了移植之外还增加很多全新的要素，比如主线故事方面变更了很多，而且还有很多支线情节加入，城镇、迷宫地图更是完全重新制作的，战斗画面中人物的比例更加大，而且细节表现也更加丰富！原作中因为采用CD-ROM作为载体，所以使用了大量动画，GBA版无法再现，但是仍然保留了很多精美的CG。



人生游戏 Advance

人生ゲームアドバンス

推荐度 7

开发厂商 TAKARA	发售日期 2002年4月18日	
游戏类型 TAB	容量 64M	游戏人数 1~4人
对应周边 GBA专用通信线		



《人生游戏》是著名的桌面游戏系列，以个人的成长作为游戏的内容正是这个系列一贯的作风。本作最大的特色就是可以选择3种不同的模式，分别注重事业、爱情和友情，玩家可以选择不同的人生方向来进行游戏。桌面游戏肯定少不了各种各样的迷你游戏，本作拥有系列最多的迷你游戏数目——40个！另外，在通关后，游戏会追加"人生游戏岛"模式，这个模式可以继承游戏本篇通关时的资产，并且会增加很多新的地点，还有很多其他设施，比本篇更加有趣。



羊之心情

ひつじのキモチ

推荐度 8

开发厂商 CAPCOM	发售日期 2002年4月19日	
游戏类型 APUZ	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无		



CAPCOM的PC版大人气作品终于移植到了GBA上，这是一款感觉很奇特的作品，玩家要操纵一只牧羊犬将各种性格不同的绵羊赶到指定地点。游戏的操作一点也不复杂，玩家只要利用方向键控制牧羊犬驱赶羊群，在用一个按键叼起/放下离群的的羊就可以了。但是随着难度的提升，绵羊会越来越不听话，而前进的道路上也布满了各种障碍。本作的角色设计超级可爱，无论是牧羊犬还是各种绵羊都十分吸引人，相信不少女性玩家会很中意这款游戏。



大好きテディ

心爱的小熊

推荐度 5

开发厂商 MTO	发售日期 2002年4月19日	
游戏类型 AVG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 GBA专用通信线		



这是一款相当女性向的游戏，整个游戏充满了天真烂漫童话的色彩，玩家要扮演几位女孩子到处收集材料装扮自己心爱的玩具小熊。当然收集材料也不是很容易的事，必须向NPC了解各种情报，经过各种磨练才能得到珍贵的材料。之后还要利用各种工具亲自为小熊做各种服装和小饰品。游戏中玩家可以收集的道具一共有212种，如果能够全部入手就能够成为泰迪熊掌门人。游戏的人物设定十分可爱，而凭借着GBA的机能也很好地表现出那种梦幻的色彩。



黑胡子的高尔夫

黒ひげのゴルフしようよ

推荐度 6

开发厂商	TOMY	发售日期	2002年4月19日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



大人气的“黑胡子君”终于变身成为高尔夫选手加入了GBA的行列。游戏中的场地采用了多边形描绘，而不是一般掌机高尔夫游戏所采用的2D方式。游戏的操作方法十分简单，只要掌握好时机很简单的操作就可以使出华丽的必杀技。游戏包括3大主要模式，各个关卡中的球洞总数共达108个！值得一提的是游戏中的“冒险模式”，玩家要扮演黑胡子和他的朋友们同对手进行高尔夫的对决，不光可以使用必杀技，还遇到各种奇怪的比赛场地。



黑胡子的滚动阵取

黒ひげのくるっとジントリ

推荐度 6

开发厂商	TOMY	发售日期	2002年4月19日
游戏类型	PUZ	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信线（可1卡4人）		



又是一款“黑胡子君”为主角的游戏，但是游戏类型和同日发售的《黑胡子的高尔夫》完全不同，是一款解谜益智型的游戏。“阵取”的规则是在一定形状的范围内，以光标为中心旋转周围的格子，最终让相同颜色的格子围成三角形或者其他形状。虽然规则并不复杂，操作上也没有什么特别困难的地方，但是实际玩起来却仍然要动一番脑筋。游戏提供了从初级到高级等多种模式，这样就使得各个水平上的玩家都能够体会到游戏的乐趣。游戏支持1卡多人，独乐乐不如众乐乐嘛！



网球王子　天才男子学园

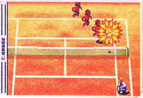
テニスの王子様 ジーニアス・ボーイズ・アカデミー

推荐度 7

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年4月25日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信线		



《网球王子》是日本现在正在连载中的大人气漫画和动画，这次终于以体育游戏的形式登场于GBA。本作除了做出了真实网球的感觉外，还特别针对原作漫画进行了很多调整，新加入的运用了“C Gauge System”的“必杀技”完全再现了原作的各种华丽而且强大的必杀技，这样即使对体育游戏不擅长的玩家也可能做到一发逆转。使用必杀技的时候不光有华丽的特写画面，那种爽快感也是十分刺激的。本游戏支持4人对战，因而可以实现双打比赛。



胜利十一人

ウイ・イレ

推荐度 8

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年4月25日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



TV游戏界最出名的足球游戏之一，移植到GBA上以后虽然因为机能限制不能表现出PS版的那种3D效果，但是作为一个优秀足球游戏所应具有的优良的游戏感觉还是很好地保留了下来。游戏中无论球的运动还是球员的动作都十分真实，而且电脑的AI也相当不错。为了进一步加强游戏的可玩性，本作提供了多种模式，包括杯赛、表演赛、世界杯等总数多达8个。游戏的一大特色是和PS版一样，有真人语音现场解说，虽然效果没有原来好，但是作为掌机游戏已经很让人吃惊了！



聊天鹦哥俱乐部
おしゃべりインコ倶楽部

推荐度 **4**

开发厂商	Alpha Unit	发售日期	2002年4月26日
游戏类型	ETC	容量 64M	游戏人数 1～3人
对应周边	无		



不知道大家有没有养过八哥、鹦鹉这样的宠物，可以教它们说话应该是一件很有趣的事吧，但是不一定能够成功哟！这款游戏就能够让玩家体验这种乐趣，只要方法得当，你养的宠物一定能够说出话来的，当然说的是日语。游戏的方法是输入文字，这样鹦哥就能够发出声音，只要不断引导它发出正确的声音，最后它就能够成为一只能够说话的鹦哥了。不断和它说话的，它就可以学会很多种话的。除此之外，所饲养的鹦哥的造型也是可以自由改变的！



Advance GT 2
アドバンスGT2

推荐度 **8**

开发厂商	MTO	发售日期	2002年4月26日
游戏类型	RAC	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



MTO公司出品的前作《Advance GT》因为良好的操作性和华丽的画面而受到广大玩家的好评。本作更是完全保持了这种感觉，让人有一种玩家用机赛车游戏的体验。本作中，玩家要和真实的GT赛车一样，先考驾驶执照，然后才能够参加比赛；而且比赛也是需要不断晋级才能够继续进行的。游戏中的赛车一共有97辆，需要玩家不断赢得比赛才能够取得，而赛道也十分多元化。作为掌机的赛车游戏，MTO的本系列的确已经可以算是目前的最高峰了！



日本职业麻将连盟公认 彻万Advance 免许皆传系列
日本プロ麻雀連盟公認 徹万アドバンス 免許皆伝シリーズ

推荐度 **5**

开发厂商	加贺テック	发售日期	2002年4月26日
游戏类型	麻将	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信线（可1卡4人）		



本游戏的号召力在于游戏的企画和监修是日本职业麻将联盟的副会长森山茂和先生，（对于这一点请大家不要惊讶，在日本麻将是正规的体育项目。）而联盟中也将有8位职业选手出现在本游戏中。因为得到了专家的认证，所以游戏提供的各种讲座、教程甚至段位认证都是十分专业的。而段位认证系统更是GBA同类型游戏中首次采用的，在这里玩家可以取得初段和二段的公认段位。当然，作为麻将游戏，1卡多人游戏是必不可少的，这也会提高游戏的乐趣。



洛克人 Zero
ロックマン ゼロ

推荐度 **9**

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2002年4月26日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



本作可以说是"《洛克人》系列"诞生15周年的纪念作品，结合了传统的动作游戏要素和《EXE》的画面风格，再加上新搭载的武器升级、生化精灵和任务系统，以Zero为主角的全新系列就此出现在玩家面前。游戏的难度一如既往的高，并非一般玩家可以轻松挑战的游戏，但是对于高手来说却比较一般，所以通关后还有隐藏的困难模式和究级模式，尤其是究级模式，达成条件十分变态，即使对高手来说也具有相当的挑战性。游戏的手感和画面会让人觉得这并不是掌机级别的游戏。



俄罗斯方块世界

テトリスワールド

推荐度 8

开发厂商	Success	发售日期	2002年4月26日
游戏类型 PUZ	容量 64M	游戏人数	1~4人

对应周边 GBA专用通信线（可1卡4人）



《俄罗斯方块》这个游戏大概没有人不知道吧，前些年它在世界各地掀起了巨大的热潮。这一次追加了新规则和新品种的Tetris后，再次登场于让它成名的GB系列掌机之上。因为有机能的保证，即使是《俄罗斯方块》这样的游戏也一样表现出了以往GB上的作品没有过的华丽效果。为了加强游戏的乐趣，本作中一共出现了6个种类的Tetris和2大规则的模式，让玩家可以选择自己喜爱的类型来进行。游戏支持1卡多人对战，可以体会到和单机游戏完全不同的感觉。



头文字D 另一个舞台

头文字D Another Stage

推荐度 7

开发厂商	SAMMY	发售日期	2002年4月26日
游戏类型 RAC	容量 64M	游戏人数	1~2人

对应周边 GBA专用通信线



《头文字D》作为一个讲述街头赛车的漫画作品，不光在日本国内，就是中国也有很多爱好者。为了表现出和一般赛车游戏不同的感觉，体现原著漫画的特色，本作搭载了被称为“指令选择”的特殊系统，在弯道等重要地点，会出现特殊的指令选择框，玩家要根据以往的经验及时做出正确选择才行。游戏提供了按照原著漫画情节进行的故事模式，自由选择对手比赛的战斗模式，另外利用通信对战线可以实现两人对战。利用战术取得胜利吧！



携带电兽2 力量版／速度版

携带电兽2 パワー／スピード

推荐度 7

开发厂商	SMILE SOFT	发售日期	2002年4月26日
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数	1~2人

对应周边 GBA专用通信线、Power Antenna Advance（初回限定版同捆品）



自从《口袋妖怪》一举成名后，很多公司都竞相模仿，推出一些捕捉怪兽战斗的游戏，而通常也都是分成两个版本来发售的。本作的模仿痕迹也很重，但是本作的一大特色就在于它的电兽是利用电话（当然是游戏中的）召唤出来的，如果知道特殊的号码就能够召唤出强力的电兽。游戏的初回限定版中还同捆了游戏专用的信号接收天线，利用这个装置就能够在游戏中发现更多的电兽。游戏的两个版主角的对手以及他所携带的电兽，还有游戏中能够遇到的电兽种类都是不同的。



扑扑天然联络板

ぷくぷく天然かいらんばん

推荐度 5

开发厂商	Victor Interactive Software	发售日期	2002年4月26日
游戏类型 ETC	容量 64M	游戏人数	1~2人

对应周边 GBA专用通信线（可1卡多人）



游戏的角色来源于日本一本著名的少女漫画杂志，所以都十分“卡哇伊”。游戏当中包含了各种类型的内容，所以只能被划分在ETC的范围内。玩家可以做的事从冒险到占卜，可以说是应有尽有，这也体现了女性向游戏很花哨的特色。游戏中有大量的迷你游戏，相信不同的玩家都可以在其中找到自己喜爱的类型。游戏中，玩家还可以输入自己的详细数据，画出和自己相似的头像，而且这些数据可以和朋友们交换，成为记事本一样的软件。



科乐美街机游戏大合集

コナミアーケードゲームコレクション

推荐度 7

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年5月2日
游戏类型	ETC	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



掌机是最合适用来做怀旧游戏的平台了，这一次推出的科乐美老街机游戏的合集对不少玩家也是由很大吸引力的。国内玩家最熟悉的莫过于《功夫小子》和《绿色兵团》这两个游戏了，而玩过《青蛙过河》这个游戏的人相信也不在少数。其他3款射击游戏也都各具特色，和今天的主流射击游戏都有很大的区别，玩起来一定能够找到十分特殊的感觉。游戏的画面和当年的街机完全一样，虽然可以找回当年的感觉，但是相信科乐美应该可以做得更好的！



疯狂摩托 Advance

モトクロスマニアックス ADVANCE

推荐度 8

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年5月2日
游戏类型	RAC	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信线		



相信不少人都玩过FC和GB上的一款很有名的摩托赛车吧，这款赛车游戏的地形十分多变，玩家可以利用冲刺不断前进，另外还可以利用超车时别对手的车位来陷害对手。这一次随着平台的提升，这款游戏经过大进化降临在GBA上了。除了游戏的画面效果大幅度提升外，游戏的系统也经过了很大改良。游戏一共提供了4大模式，玩家可以自由选择喜爱的角色挑战13个完全不同的场地，甚至可以使用导弹、地雷等“骇人听闻”的陷害道具。支持4人对战更增添了游戏的乐趣。



阵型足球 2002

フォーメーションサッカー2002

推荐度 5

开发厂商	Spike	发售日期	2002年5月2日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信线		



《阵型足球》是足球游戏界较为成功的一个系列，现在系列的最新作《阵型足球2002》终于在GBA上登场了。这个版本依然体现了系列用简单的操作表现足球运动的多变性、激烈的攻防交替展开的感觉。和一般的GBA足球游戏不同，游戏的视点是纵向的，也就是朝向球门方向的，这就使得游戏更加充满临场感。除了强调阵形这个概念外，玩家也可以指定特定选手成为可操纵角色，就像一般的足球游戏那样进行比赛，肯定可以找到完全不同的感觉。



恶魔城 白夜协奏曲

Castlevania Midnight Sun Concerto

推荐度 9

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年6月6日
游戏类型	A・RPG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



相信大家对于这款原本预定在PS2上的《恶魔城》的最新作很期待吧！事实证明KONAMI并没有让广大玩家失望：表里城、多结局、多人物等设定的确让购买了游戏的玩家觉得物超所值，也没有辜负作为新“《恶魔城Castlevania》系列”第一作的名头。游戏新增的Spell Fusion系统很有特色，虽然只有30种魔法，但是仍然具有强烈的爽快感。如果一定要说它的不足之处的话，当然就是音乐了，本作的音乐水准和《月下夜想曲》及《月轮》是不在一个档次上的！



ADVANCE WARS
任天堂大战争

● 制作：Nintendo
● 出品：Intelligent Systems
● 发售时间：2001 年 9 月 30 日
● 1～4 人● SLG

《ADVANCE WARS》是一款玩起来就让人放不下的回合制战棋游戏，于2001年10月推出，并在今年2月美国“第五届年度交互式作品成就奖”的评选中获得最佳掌上游戏奖。如果你玩过前不久推出的GBA版《火焰之纹章》的话，会发现这两个游戏有很多的相似之处，单从角色形象的设计上就能看出来。实际上，这两款游戏正是出自任天堂同一制作小组之手。



虽然同为战棋类游戏，但与GBA《火焰之纹章》不同，《ADVANCE WARS》并不是严格意义上的S·RPG，情节和人物的刻画并不是它的重点，游戏突出展现了战棋游戏在策略方面的乐趣，所以说它更有点像《大战略》这类的纯SLG游戏。

游戏中等待玩家的是一场场现代化战争，总数超过110关。一般来说，每一关中消灭所有的敌人或是占领敌军总部就算胜利。部队的种类包括了陆军、海军和空军，约有20种，他们各有所长，也有各自的缺陷。比如只有步兵和火箭手可以占领敌人的城市，增加我方军需。步兵移动力较快，但火力奇差。火箭手实力不错，移动力却缓慢，虽然可以利用运兵车来加快速度，但运兵车没有攻击力，遇到敌人只有挨打的份儿。再比如火炮的威力巨大，可是面对冲到近前或是空中的敌人也是束手无策。游戏最开始玩家必须要经过一系列课程的学习才能够进入正式游戏——战役模式。课程中，漂亮的女教官会从手把手开始通过14个训练关（前13个训练关全部获得A级评价后会出现第14个）把各类部队的特性以及游戏中需要注意的问题逐一告诉玩家，十分周到。比如说，在索敌模式的关卡中，如何保持我军行踪不被对方很快发现就很重要。





这种情况下，如果让我军部队进入森林或山脉中，那么即使敌人离得很近也不一定会暴露。

可以说在这款战略游戏中需要玩家掌握的基本技巧相当多，比如各兵种的相克关系、天气因素对战场的影响、地形因素等，所以制作者才设置了多达14个训练关，不过因为内容很多，即使通过了训练，在战役模式中还是经常查看一下帮助比较好。

下面来谈一谈游戏中的指挥官（游戏中称为CO），CO是统率部队的人，虽然游戏中是玩家直接控制每个战斗单位，但CO的能力强弱会影响到每个单位的战斗力。比如说在这个CO的领导下部队的移动力会加强，可攻击力会减弱，在那个CO的领导下部队攻击力会加强，防守却又变弱了。除此以外，每关进行中当能量槽蓄满时CO可以使出自己的特技，例如让我军全员回复或者短时间内增强攻击力等。所以，针对不同的情况，在开始每一关之前选择一名适合的CO是尤为重要的。游戏开始时只有一名CO可供选择，随着游戏的不断进行，加入我军的CO会越来越多，总共有9名。

这个游戏有一点十分方便，就是游戏途中可以随时存储，并且可以快速RESET。

每过一关，玩家都可以获得一定的点数，过关评价越高点数就越多，积攒一定点数后就可以购买战役模式之外的隐藏关卡了，其中有些关卡还是前几代《Game Boy Wars》中的经典关。

最后，《Advance Wars》支持最多4人连线对战，用一盘卡的话，只可以使用最小的对战地图（无卷动），若是每人一盘卡的话就没有任何限制了。不过，因为是回合制游戏，如果是多人连线对战，当别人在控制自己部队的时候你只能干等着，要是设计成在等待的时间里也可以查看自军的部队就完美了。



在地图编辑模式中，玩家可以设计出自己独特的战场，通过连线，还可以传送到其它卡带上，也许只有超级热衷于此游戏的玩家才会花费精力在这上面吧。

美版游戏特辑

- 制作：Activision
- 出品：Vicarious Visions
- 发售时间：2002年3月6日
- 1～2人 ● ACT

托尼霍克职业滑板 3
Tony Hawk's Pro Skater 3



这是一款由Vicaious Visions工作室制作、Activision公司代理发行的体育类滑板游戏。大家可能对这个游戏工作室了解不多，它是1994年由Karthik Bala（毕业于哈佛大学化学系）和Guha Bala（计算机和心理学的双学位学士）两兄弟在纽约成立的。最初他们制作过两款PC游戏，后来转向电视类游戏的制作，在GBC、GBA、N64、PS、PS2上都可以看到他们的作品。

2001年6月，他们在GBA上推出的《Tony Hawk's Pro Skater 2》以其精细的画面和优秀的操作性引起了不小的轰动。2002年3月推出的这款3代同样是移植自同名PS2游戏，和前一作一样，它仍然是一部水准相当高的作品。仅从画面上来看，它采用了2D与3D复合类型的引擎，是为数不多的在GBA上对动态捕捉对象使用投影多边形的游戏。换句话说，我们可以看到滑板选手身上的纹身、衬衫上的图案、头发，甚至是脸。



虽然GBA卡带的记忆容量有限，但在3代中玩家可以创造出自己独特的滑板选手，从发型、上衣、裤子、鞋到身上的纹身，每一样都有不下十种选择。

很多的美版游戏（尤其是GB、GBA上的）在笔者眼中都属于那种画面尚可，但可玩性极差的垃圾，这个游戏显然不能归于此类。除去画面外，游戏中拥有大量的隐藏要素，如新的选手、场地和游戏模式等，其中有些甚至需要通关数次后才会出现。



不过话说回来，游戏的上手难度也着实不低，仅仅是简单的滑行和方向控制就需要玩家花上点时间来适应了，再加上那些复杂得可以媲美对战格斗游戏的组合键设定，要想完全掌握绝对不是一件易事。建议初玩者一定要在训练模式中先练好基本功，熟悉了各种技巧后再进入“职业模式”，否则的话就会经常看到自己的选手“吐血身亡”了。

追求真实性和自由度是美版游戏一贯的特征，本作中玩家绝对能够深刻体会到这两点，每一个微小的动作都会影响到选手的身体平衡，掌握得好的话你可以腾空而起连做几个高难度动作后安全着地，掌握得不好的话即使是平地上一个小小的转身也可以让你摔得四脚朝天。



在比赛过程中并没有诸如“规定动作”之类的设定，每一个动作都有相应的分值，比赛时间内积累到一定分数就可过关。游戏最初只有一块场地可供玩家使用，随着等级的提升可用的场地会不断增加，总共有7个。因此高超的技艺固然重要，但熟悉场地的地形，紧凑编排动作间的衔接更加不可或缺。这显然比特技动作更难把握，可同时也给了玩家以无限自由发挥的空间。获得高分的方法多种多样，且永无止境。



索尼克 ADVANCE
Sonic Advance

- 制作：THQ 、SEGA
- 出品：Dimps
- 发售时间：2002 年 2 月 5 日
- 1～4 人 ● ACT



虽然这部游戏的日版在2001 年底就已先于美版推出了，但笔者还是想在这里说一说。毕竟，谈到美版游戏的时候怎么能不提《Sonic》呢？记得除去Neo Geo 的Pocket Color 外，《Sonic》还没有在世嘉以外的主机上登场过。这次同时出现在NGC 和 GBA 上，自然会引起人们的关注。

与世嘉 MD 上传统的“《Sonic》系列”相似，《Sonic Advance》仍然采用 2D 画面，此外也吸收了DC版中的一些要素。游戏中设置了大量的弹簧机关，可以让Sonic不断地超速奔跑，这大概就是“《Sonic》系列”最大的魅力吧。好在GBA 的液晶屏性能不错，快速奔跑的时候画面清晰，并无残像出现，这比 Game Gear 上的《Sonic》要强太多了。



不可否认，这款游戏的流程比以往各作都要短，如果操作熟练的话不到2个小时就可通关。但是不要以为这就是游戏的全部，因为有4名角色可供选择，用不同的角色来玩就会有不同的感受。比如Tails能够在空中飞行，可以飞到Sonic 无法达到的高度。而Knuckles具有爬墙的能力，并且还能够在空中滑行。Amy 则与其他三人都不同，她没有那样惊人的速度，但行动敏捷（有点类似于马里奥），大槌是她最有力的武器。此外，





每一关都隐藏有“奖励版面”，不仔细寻找是绝对发现不了的。“奖励版面”中可以找到绿宝石，只有收集齐全部的绿宝石才能达成最终的 good ending。

能够和NGC上的《Sonic Advance 2 Battle》连动是这部游戏的另一大特征，玩家可以在Chao Garden 模式中培养一种名叫 Chao 的人工智能生物，培养它需要花费在游戏中获得的金环，此外还有两个有趣的迷你游戏也能够赚取金环，一个是考验你的记忆力，另一个可以训练你的反应。笔者发现自己在不知不觉中就消耗了大量时间在这两个小游戏上面，有时甚至插上卡只玩迷你游戏。培养出来的 Chao 通过连线把数据传送到 NGC 上后可以参加Chao 赛跑，不过若想把它所有能力都提升到 LV99，那绝对不是一两个月可以做到的。

连线对战方面，如果只使用一盘卡的话，四名玩家可以在一小块版面上展开一场“金环争夺战”，如果人手一卡，就能够在任何版面进行看谁先到终点或是寻找 Chao 的比赛了。

最后说说Dimps这个公司，它原名为SOKIAC，取自Sin-nihOn-KIKAC（SNK的全称）。很多职员甚至是社长都是原 SNK 的员工。前年的时候万代、索尼和世嘉联合向它注资 2 亿 9 千万日元，改名成了现在的名字。



- 制作：Ubi Soft
- 出品：Digital Eclipse
- 发售时间：2001 年 6 月 11 日
- 1 人 ● ACT

Rayman Advance

雷曼 ADVANCE



如果说马里奥是日版游戏的代表，索尼克是美版游戏的代表，那么能够代表欧版游戏的无疑就是雷曼了。在很多人心中，游戏只有日版、美版之分，根本不知有欧版原创游戏的存在，这大概也是因为欧版、美版游戏在风格上相差无几。比如这款游戏，虽然是Ubi Soft发行，但制作开发仍是由一家名叫Digital Eclipse的美国公司来完成的。

本作的内容并非原创，而是在1996年出品的《雷曼》一代的基础上制作出来的，因此在情节上并没有什么新鲜的东西，与GBC版并没有什么不同。主人公雷曼既没有胳膊也没有腿，游戏最开始基本上什么也不会，随着游戏的进行会获得各种能力，主要攻击方法为出拳。雷曼最终的目标是要打败邪恶的化身——Dark先生，一个总不敢以真面目见人的家伙（最终BOSS，拥有4种变身形态，极为厉害）。在冒险途中，雷曼会遇到各种各样的敌人，也会遇到能够帮助你的人。比如仙女可以教会雷曼各种能力，魔法师可以告诉你如何加命，而摄影师可以帮助你存储游戏进度（笑）。



虽然游戏发售已经有1年时间了，但笔者认为雷曼的画面仍然是GBA游戏中最出色的之一，与PS版不相上下。有人甚至认为它的画面最能够引诱玩家购入GBA主机。GBA版雷曼的画面每秒可以显示60帧，拥有4层卷轴，但在个别时候（画面中出现太多动态物体时）还是可以明显感觉到有跳帧现象，这也许是它在画面上的惟一不足吧。

"《雷曼》系列"游戏素以追求高技巧性而著称，本作也不例外。故此耐玩度不高是这个游戏最大的不足，可能有很多人在玩的时候都会半途而废，因为难度实在过高……相信在完美通关后（收集齐所有Electoon）没有人会想玩第二遍的，因为通关的过程就像一场噩梦（可能有点夸大）。如果能够多人对战的话也许乐趣还多一些，但可惜没有。这里告诉大家一个可以无限续关的秘技：续关画面中，在只剩下1次续关机会时顺序按上、下、右、左、开始，就可以无限续关了。



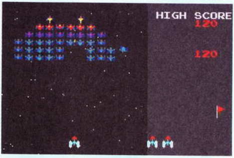
音乐方面给人的感觉一般，尽管每一版面的背景音乐都有不同，但给人印象并不深刻（也许是因为玩的太投入了吧）。



如果你是雷曼爱好者的话，绝对推荐这款游戏，它可以让你在GBA上体验雷曼的魅力。如果你玩过PS版却不太喜欢的话，建议你不要买这款游戏，因为它和PS版太像了。如果你从来没有玩过雷曼游戏的话，建议你借一盘来玩玩看……

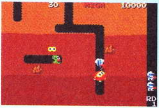
南梦宫博物馆
NAMCO MUSEUM

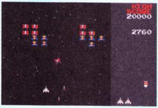
- 制作：Namco
- 出
：Mass Media
- 发售时间：2001年6月11日
- 1人 ● ETC



随着游戏主机性能的不断进化，游戏软件的内容也变得越来越复杂、深奥。但是，怀旧的情绪在众多玩家心中从来就没有减弱过，因此在各类最先进的游戏主机上我们还是可以看到很多原始小游戏的合集，本作便是其中之一。日本也发卖过同名PS游戏，但这款GBA上的版本移植自并没有在日本发卖过的同名N64游戏。游戏中共收有5款游戏，下面简单介绍一下。

首先是《Galaxian》（俗称《小蜜蜂》）。可以说这是一部继TAITO的《宇宙侵略者》之后确立了射击游戏发展方向的重要作品，现在看来如此简陋的画面，刚出现时却给人们带来了巨大的视觉冲击。背景画面上流动的繁星和摇摇晃晃落下来的敌人给人印象深刻。只是GBA屏幕是横宽的，而小蜜蜂是竖版游戏，故画面看起来有些小，并且按键没有连发设置，玩过GB版的玩家也许会有些不适应。《Galaga》是《Galaxian》的二代，在敌人的进攻方式等方面作出了一些改变，游戏形式大致相同。





《Ms. PAC-MAN》就是大家所熟悉的“吃豆游戏”，之所以叫做“Ms.”是因为PAC-MAN的头上扎了一个蝴蝶结（汗）。说起PAC-MAN的起源，它本来是美国的一部动画片，其DISCO音乐非常有名，后来才在电脑上出现了游戏。仍然是屏幕的原因，游戏画面看起来非常小（虽然可以放大画面，但对敌人位置的了解在这个游戏里非常重要）。顺便说一句，对于这种只需要控制方向键的游戏，如果能够把画面设置成竖版，那么就可以把GBA竖过来玩了（笑）。

《DIG DUG》可以说是挖掘类游戏的始祖了，但它和最近非常流行的《钻子先生》没有任何关系。游戏中玩家需要给敌人一个一个“打气”，把他们打爆，玩起来比较过瘾。虽然设有续关功能，可在这种以追求高分数为目标的游戏中似乎意义不大。



《POLE POSITION》是一部赛车游戏，使用的是在当时街机中最先进的16bit－cpu（MC68000），以“忠实模拟F1赛车的3D游戏”为卖点。现在再玩的时候感觉这个游戏的难度还真不小，转弯很难控制，稍微有一点碰撞就会车毁人亡……

总的来说，这5款游戏都是NAMCO最早期的作品，尽管舆论评价很高，但如果不是特别怀旧的老玩家也许不会对它感兴趣。笔者感觉如果NAMCO能够把它在FC和MD上的经典游戏挑出几个作一盘合集的话，对玩家的吸引力应该会更大。



DOOM 毁灭

- 制作：Activision
- 出品：David A. Palmer Productions
- 发售时间：2001 年 8 月 29 日
- 1 人 ● FPS

1993年，Id发布了一款名为《DOOM》的第一视角射击游戏（First Person Shooter，简称FPS），其震撼效果完全超过了当时风靡的



《Wolfenstein 3D》（俗称《刺杀希特勒》）。8年过去了，PC上面自不必说，几乎各种游戏机上都可以见到它的身影（涉及3DO、Amiga、Jaguar、PS、SS、Sega 32X、SFC、N64），受欢迎程度可见一斑。

《Doom》是GBA上第一部FPS游戏，由David A. Palmer Productions 制作，Activision发行。图像很平滑，甚至比SFC版要好一些。它向人们证明了GBA不是一部只能制作2D游戏的主机。和大多数美版游戏一样，开机后在标题画面出现之前玩家会看见很多游戏公司的logo，这里包括Activision和Id，并且无法跳过。



先说说操作系统，十字键的左右是转向，上下键为前后移动，A键开枪，B键专门负责开启墙上的开关。L/R键可以作左右移动，B键加方向键为快跑，按着L/R健时通过上下键可以更换武器。像《QUAKE》中的跳跃、下蹲等动作在这里是没有的。每样武器的威力大小、射程距离、瞄准精确度和连发间隙都是不同的，很多时候需要随机应变（不过在游戏后期基本上使用的都是大型武器）。虽然游戏中敌人会从上面或下面出现，但只要进入视野就会自动瞄准，直接开枪就可以了。正是这种消灭敌人的爽快感让《Doom》红极一时吧。顺便说一句，GBA版中敌人流出的鲜血都变成了绿色，大概是为了减少一点游戏的暴力色彩，毕竟GBA的大多数玩家是青少年。

游戏中经常会出现汽油桶，冲着它打几枪的话就会爆炸，可以用来消灭敌人，可离得太近了也会伤到自己。有些房间中放有大量的汽油桶，利用连锁爆炸来消灭大批的敌人也是这个游戏的魅



力之一。可能是因为屏幕小，游戏画面并没有象在PC上显示得那么粗糙，只是原本游戏的整体色调偏暗，在GBA的屏幕上就更暗了。好在游戏中设有6级明亮度调节和光线调节功能，调亮后墙壁、门和地上的道具可以看得非常清楚。

游戏有3大关（每一关有7至9小关不等），共计24小关，难度可选。如果只是以过关为目的寻找出口的话，内容无疑是比较单调的。在迷宫中不断探索（按select键查看地图），寻找隐藏的秘密可以说才是它的有趣之处。同很多GBA游戏一样，GBA版的《DOOM》可以同时4人进行对战（需要4盘卡带），2人游戏时，可以齐心协力消灭敌人过关，4人游戏时就是自相残杀了。



最后告诉大家两个秘技：游戏中按开始键暂停，之后按住L/R键后顺序输入AABAAAAA即可无敌，输入ABBAAAAA的话可以得到3把钥匙、所有武器（每种武器弹药500）以及200%的装甲。

Spider-Man: The Movie

蜘蛛人：电影版

- 制作：Activision
- 出品：Digital Eclipse
- 发售时间：2002 年 4 月 17 日
- 1 人 ● ACT



这是继《Mysterio's Menace》之后蜘蛛人游戏第二次在GBA上登场，从游戏的标题就可以看出来，这是一部在《蜘蛛人》电影出现后的跟风游戏作品，但与其它的跟风类作品不同，它制作得还是有一定水平的。游戏的故事和电影其实并无什么联系，而是把《蜘蛛人》漫画中几乎所有的敌人角色都搬了进来——Vulture、Graven、Shocker、Scorpion还有Green Goblin。他们联合起来要在纽约策划一个巨大的阴谋，而蜘蛛人的任务就是击败他们。



游戏的主人公Peter Parker是《号角日报》的一名记者，他主要的任务是拍摄新闻照片，顺便以蜘蛛人的身份在城市的各个地方除暴安良。近一段时间发生了几起恶性事件，种种迹象表明这是蜘蛛人的老对手——邪恶的绿色妖怪诺曼策划的，这次他还集结了一批都曾经是蜘蛛人手下败将的党羽。报社派Peter来了解此事，于是蜘蛛人的战斗便开始了。游戏的整体流程可以说并不长，但是有一点增加了它的耐玩度——每关中蜘蛛人都可以在特定的地点（一关大概有三处）用select键来拍摄照片（游戏中有提示），拍摄出来的照片可以说明这里发生了什么事情，拍摄的时机稍纵即逝，为了收集齐全部的照片玩家可能需要通关数遍。





画面方面，游戏中角色大小尺寸掌握得比较好，既可以看到蜘蛛人在行动中的一些动作细节，又可以大致看到周围环境。在攻击敌人的时候会出现一些在欧美漫画中经常见到的“bam”、“pow”等表示音响效果的字样，比较生动。每关之间，都会出现漫画风格的对话来交代情节。

游戏操作方面，A、B、L、R这4个按键控制着蜘蛛人的攻击、跳跃、蜘蛛网攻击以及攀援。经过游戏开始时的一些练习就可以让蜘蛛人在楼群的上空自由穿行了。游戏的场景主要集中在楼群、码头、地铁和城市近郊地区，玩过几关之后或许会有一点重复的感觉，但蜘蛛人那多种多样的攻击手段可以使玩家在游戏中采用多种战术。每关的BOSS可以说是在动作游戏中比较简单的。

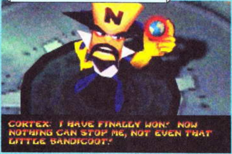
音乐方面，玩过游戏之后几乎不会留下什么印象，似乎可有可无。实际上游戏中的背景音乐相当简洁，与一般的动作游戏明显不同。



Crash Bandicoot

古惑狼

- 制作：Universal Interactive
- 出品：Vicarious Visions
- 发售时间：2002年2月28日
- 1人 ● ACT



就像世嘉把SONIC搬上GBA一样，索尼的招牌宠物——古惑狼终于也出现在了GBA上。《古惑狼》GBA版是此系列游戏第一次在PS和PS2以外的机种上出现。本作中邪恶的Cortex博士和他戴面具的同伙Uka Uka再一次复活了，他们计划制作一台强力机器让地球缩小，最终他们在宇宙空间站上完成了制造，并发射出一种射线成功地把地球缩小到桔子大小，博士实现了他控制地球的野心（倒）。这时，Uka Uka的兄弟Aku Aku（两兄弟一正一邪）挺身而出打算拯救地球，他找到了Cortex博士的克星——Crash和Coco姐弟俩（准确的说是两只袋狸），Crash的任务是去收集水晶，而Coco的任务是利用这些水晶制作出一台机器让地球回复原状。我们的英雄——古惑狼Crash要在4个世界（每个世界5关，共20关）中收集水晶和宝石，让地球恢复原状。



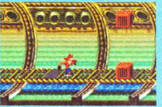
值得一提的是，与《Iridion 3D》类似，游戏某些关中使用了一些技术使得画面看上去是3D的。



游戏的流程并不是很长，但要想达成终极结局并不是一件容易的事情。首先玩家需要收集齐所有关中的28块宝石（不包括最终BOSS的那块）和20块水晶，之后在每关的时间挑战模式中至少获得“黄金”级评价（等级分为白金、黄金、天蓝三种）才可以见到最终变异后的BOSS。

击败每关的BOSS后古惑狼都可以获得一种特殊能力，一共有4种，分别是身体撞击、二段跳、龙卷风旋转和加速跑，尤其是按住L键的加速跑对挑战时间模式非常有用，如果按住R键可以加快爬行速度就更好了（笑）。

游戏每关中都会设有大量的木箱，总共多达16种，每一种里面都会装有对玩家有用的东西，一个也不要错过。



游戏并不支持连机对战，但可以通过连线来交换记录。同《SONIC》相同，古惑狼卡带采用的也是FLASH芯片记忆，所以只要买的是正版卡带就不必担心因电池耗尽而使记录丢失了。

本作可以说是PS上《古惑狼》2代和3代的结合体，大部分的场景都像是2代中的那些2D画面一样，但3D场景的设计风格和特技要素则取自3代（只是特技中没有加入火箭炮）。

据说“《古惑狼》系列”游戏素以能够展示主机的最佳性能而著称，GBA上的本作也不例外。制作它的Vicarious Visions公司我们应该并不陌生，《托尼滑板》和《蜘蛛人》已经充分证明了这家小公司在GBA游戏开发领域所拥有的先进技术及创作实力。正因为如此游戏发行商Universal Interactive才会给了Vicarious Visions足够的时间来开发这部游戏，在美版游戏数量剧增、垃圾成堆的今天，本作的制作水平确实难能可贵。



美版游戏特辑

混合兄弟 Blender Bros.

- 制作：Infogrames
- 出品：Hudson Soft
- 发售时间：2002 年 4 月 26 日
- 1～2 人 ● ACT



众所周知，欧美版的GBA游戏中动作类占了相当大的比重，这款HUDSON公司制作的《Blender Bros.》却以其日版风格（从游戏里蹩脚的英文就可以看出是日本人制作的）的优秀创意和设计在众多动作游戏中占据了一席之地。

游戏中的故事发生在未来，人类和一种名叫Animalmen的生物共同生活在一起。但是目前Animalmen的数量大大超过了人类，并且一个叫Zooligans的反人类组织还企图彻底消灭人类。为了阻止这个组织的邪恶计划，我们的英雄Blender和他的伙伴们便出发了。Blender是一种有长长的耳朵，看上去很像兔子的狗（所以才起名叫Blender？），他那耳朵可以用来在空中盘旋，用来攻击敌人，甚至是攀援。游戏中共有7个星球，每个星球上Blender都需要闯过数关。





初听起来这个游戏似乎并没有什么，但加入“Mini Bros.”要素后就不一样了。Mini Bros.（迷你兄弟）是一种小机器人，一共有20种，在游戏中可以收集和使用（按L键会看到红箭头，它告诉你哪里可以找到Mini Bros.）。每一种小机器人都有其特殊的能力，有的可以加大Blender的攻击范围，有的则可以让Blender具备反击的技能，或者能够到更远的地方。不过可以让玩家找到的也只有10种左右，剩下的需要用"骨头"（游戏中得到的货币）去商店买音乐CD，然后放给Mini Bros.听，就会有新品种进化出来。另外，如果你有朋友也在玩这个游戏的话，就可以用连线来交换Mini Bros.，听起来是不是有点《口袋妖怪》的味道？





比起优秀的设计创意、尚可的画面与音乐，游戏中的英文对话翻译水平可以说让人大跌眼镜，一开始玩家就会看到制作者把Blender的“基地”（base）说成了“地下室”（basement），与最终BOSS的对话也让人看得一头雾水。

游戏的每个星球中都会有一关是赛车（有点像马里奥赛车那种），很遗憾这部分赛车内容过分地简单，不过让人欣慰的是玩家可以用一盘卡来4人连线赛车。此外，每个星球的BOSS也都是极易对付的家伙，当然，最终BOSS还说得过去。总体来说，无限续关和SRAM电池记忆使得这个游戏变得非常简单，也许你两个小时就可以通关，但每关的时间挑战模式、Mini Bros.收集和可以连线的3个迷你游戏无疑大大提高了它的耐玩度。



美版游戏特辑

- 制作：Revolution Software
- 出品：BAM! Entertainment
- 发售时间：2002 年 3 月 14 日
- 1 人 ● AVG

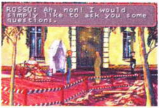
Broken Sword: Shadow of the T emplars

断剑：圣堂武士之阴影

欧美版的GBA游戏中，想找到一款以曲折的游戏情节而吸引人的作品绝对不是件容易的事，“断剑”就是这样一个游戏。最初它出现在PC和PS上，这次被移植到了GBA上，其精美的画面可以说超过了SFC。



游戏的开端是这样的：George Stobbart是一个美国年轻人，一年夏天来到法国巴黎旅游。在一个咖啡馆外他看见一个男人拿着一个公文包匆匆忙忙走了进去，稍后还跟着一个小丑。这个小丑悄悄偷走公文包后就溜走了，没想到几秒钟后咖啡馆发生了爆炸，那个男人被炸死在里面。George Stobbart，也就是玩家所控制的主人公，于是开始了对爆炸事件的调查，从此也被卷入了这件谋杀案之中。



虽然是PC的移植作品，但因为GBA没有鼠标，所以它不再是纯粹“点击”类型的游戏。玩家只能用方向键来控制人物的行动，当移动到特定的地点时，就会出现表示可以“查看”或是“捡起”的符号，用A键可以作出动作，B键可以观察。R键可以显示屏幕内所有的线索，注意一个也不要错过。

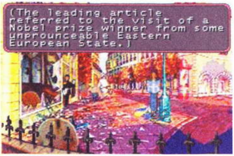
从画面方面来看，游戏基本上保留了PC方面的素质，在GBA游戏中绝对可以算得上上乘。单说游戏开始时的那几个镜头，简直就是高素质的JPEG图片。音乐方面，虽然与PC版无法相提并论，但无论是爱尔兰的酒馆还是叙利亚的沙漠，不同场景的相应旋律仍能给人留下深刻的印象。游戏整体节奏比较缓慢且让人放松，感觉就像是一首舒缓的美国爵士音乐。



也许有的时候一不小心你也有可能丧命，但这种情况并不会经常发生，完全不必担心，它只是强迫你多动动脑子而已。此外，游戏中人物的不同性格有时也会体现出乐趣。比如说在一个饭店里玩家会碰到一位相当胆小的饭店职员和一位自大、傲慢、爱出风头的英国女士在大堂里演奏钢琴。和他们深入地谈一谈，就可以发现那位英国女士能够帮助你从那个职员那里得到一些有用的情报。



制作这款游戏的Revolution Software公司成立于1990年，位于英国约克。从它的名字上就可以看出这是一个力求创新，希望能够在众多游戏厂商中脱颖而出的公司。实际上它确实也做到了，凭借“《断剑》系列”等游戏的出色表现，它已迅速成为欧洲范围内最优秀的游戏公司之一，拥有包括索尼、迪斯尼、梦工厂、维真、育碧等众多客户，游戏种类更是涉及PC、MAC、PS、DC、PS2、XBOX、GBA等多个平台。游戏的发行商BAM! Entertainment是一家从事娱乐产业的综合性跨国公司，自身制作的游戏并不多，主要是代理发行其他公司的产品。



文: 阿修罗



系统简介

L/R	左／右冲刺	下+L+R	开启／关闭 Spell Fusion	上+L/R	切换 Spell Book
B	攻击	上+B	副武器攻击／Spell Fusion	B 按住后+方向键	舞鞭
A	跳跃	A、A	二段跳，之后下+A 则是突降	下+A	滑铲
下、上、A	高跳	Start	菜单	Select	地图

菜单选项

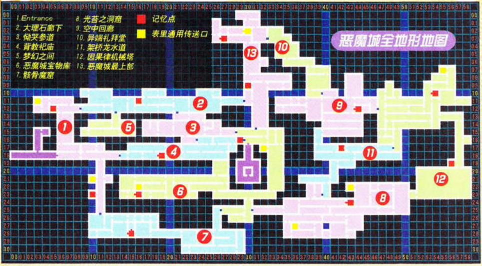
Equip 装备	包括武器道具、身体、手部、足部和头部防具，另外还有饰品
Items 道具	各种恢复体力、魔力、解除不良状态的魔法药水，以及一些重要道具
SpellBook 魔法书	在这里可以手动切换魔法书
RELICS 魔导器	一共 12 种魔导器，可以自由切换开关
Key Config 按键设置	改变游戏中的按键分布
Secret Info 秘密资料	包括 Encyclopedia（魔物图鉴）和 Collectibles（家具收藏）
SaveRoom 快速存档	BOSS 战外其他时候可以随时存档，读档时从最后记录的存盘点出现

副武器与 SPELL FUSION 效果一览（效果后的数值为消耗的 MP）

辅助武器	关闭魔导书	火焰魔导书		寒冰魔导书	
圣水瓶	在地面延续燃烧	反弹火球全屏攻击（最多 4 个）	40	敌单体三重爆裂冰块攻击	40
圣拳	向前乱拳突进	4 向火球	50	冰剑突刺	30
匕首	扔出飞刀	8 把匕首化为火球（转动方向键）	60	八重追踪匕首	30
斧头	向上方扔出斧头	2 条追踪火龙	70	冰陨石	20
圣书	放出旋转着的圣书	圣书之火焰风暴（最多 2 个）	50	两旁释放圣火墙	30
十字架	扔出回旋镖型十字架	旋转的火十字，被破坏则产生旋转火焰	50	召唤冰十字连续 4 次辅助射击	30

辅助武器	雷电魔导书		疾风魔导书		召唤之书	
圣水瓶	闪电扫射攻击（最多 4 个）	40	圣水雨	50	水神撒播圣水	100
圣拳	三重追踪闪电	60	波动拳	20	不动明王全屏百烈打	100
匕首	向上扔出大量飞镖，落下时追踪攻击	80	匕首连射	40	迦楼罗羽吹雪	100
斧头	满屏闪电攻击	60	1 把斧头环绕攻击	40	恶魔变身旋翼击	100
圣书	双重护身六芒星（上、下、B可改变方向）	60	召唤出 3 本圣书护身	40	妖精大锤击	60
十字架	巨大圣十字架全屏攻击	60	护身十字架阵（上、下、B改变方向）	50	流星雨	100

注：如果身上没有辅助武器，打开“召唤之书”，上＋B 是 HP 全回复特技，消耗 100MP。



贝尔蒙特家族秘闻录1748年

记录者：祖斯特·贝尔蒙特

50年前，祖父西蒙大人再次击败了吸血伯爵德拉古拉，打破了他的诅咒。这50年来，虽然这个国家的生活还很平静，但是仍不时有关于伯爵遗物的传闻。两年前，我，祖斯特·贝尔蒙特，在16岁的时候继承了家传的宝物——驱魔圣鞭“Vampire Killer”，担负起了消灭伯爵的任务。虽然我一直以自己是吸血鬼猎人贝尔蒙特一族的佼佼者而自豪，但是直到那个事件发生之前，我都没有想过我真的会和祖父一样，到那种充满各种恶魔的阴森古堡里进行冒险。

那一天，两年前因为进行修行之旅而离开的故乡的马克希姆突然出现在我面前。他受了很重的伤，昏倒在我的门前。当我救醒他的时候，他告诉了我一个令人难以置信的消息：从小和我们两人一起长大的少女丽蒂被人给捉走了。因为我们都很担心丽蒂，马克希姆决定立刻带我去敌人的根据地。他伤势很重，甚至连修行之中的记忆都丧失了很多，但是他还在硬撑着。

天黑以后，我们来到了一个山谷。这个山谷里充满了迷雾，身为吸血鬼猎人的我可以感受到很强的邪恶灵气。继续前进，在红色的天空和血色的月亮的衬托之下，一座巨大的城堡出现在我们面前。贝尔蒙特家族对于这个国家十分熟悉，但是从家族的资料来看，这个山谷里是没有城堡的！远远眺望着阴森的城堡，一种不祥的预感在我心头产生：德拉古拉伯爵的城堡？这如同梦幻般矗立着的巨大城堡反射着月色发出异样的光辉，静静地等待着我们这两个突然的访客。我和马克希姆对望了一眼，看来这会是一个不眠夜。



我扶着马克希姆来到城门前巨大的花园里，环视了一下四周，我问他：“这里就是丽蒂被抓来的地方吧？”



他苦笑了一下：“虽然记忆还有点模糊，但是的确是这里没错！你不相信吗？”

“你不是那种会说谎的人，我对这个是最清楚的了！”我注视着他的双眼说道。

“祖斯特！可恶……”马克希姆话说了一半突

然痛苦地蹲了下去。

我急声问道：“没事吧？”

“没事了！”马克希姆捂住自己的伤口说，“但是丽蒂比我更需要帮助！你先进去吧！我随后一定赶上！”

我沉默了一下，觉得他说得很有道理，于是我说道：“明白了！那我们在城里再碰面了！”



我转身穿过花园走向城门。花园正中放着一堆废铁，看样子以前应该是一个巨大的机械人，而现在却被废弃在这个地方。我绕过这堆废铁继续前进。突然身后传来一阵机械碰撞的声音，我回头一看：那堆废铁居然正在活动！没多长时间，一个巨大的机械人出现在我的面前，我用手中的圣鞭向它打去，然而却毫无作用。他一步一步向我逼近，而我只能节节后退，就这样我被逼到了城门口。这时我看到城门正在缓缓升起，不容考虑就跳了过去。那个机械人仍然不停地前进，然而这个时候护城河上已经没有路了，它一直向下落了下去，最后砸到了干涸的护城河河床上，引发了一场大爆炸。现在城门已经关闭了，想到马克希姆还在外面，我很着急。但是丽蒂还不知道怎么样了，我只能自己先进城了！



这里是城堡的入口处—— **Entrance**。地面上铺着红色地毯，墙上也挂着漂亮的装饰，怎么看也不像是阴森的古堡该有的景象。我小心地往前走，看到一个很高的平台，但是跳不上去。我看到底下支撑的雕像有些破损，就用圣鞭把它打碎了。平台塌了下来，路就出现了。继续前进，房间里出现了一些僵尸和骷髅，如果不是为了救人，这里倒是提升我驱魔能力的好场所。我在城堡一楼转了一圈，发现了一个叫做“**魂之珠**”魔导器，这下就可以清楚地知道我的攻击给予敌人的伤害度了。红色的大门后面是**背教祀庙**(heretic's grave)，





在那里我还看到了一个飘浮在空中的魔导器，但是现在路被封住了。看来只能往上走了。



沿着长长的楼梯来到二楼，通过红色的门进入了**大理石的廊下**(corridor of marble)。没想到往前走了没多久就看到了一个怪人。他手持巨大的镰刀，飘浮在半空之中；他的脸就是一个骷髅，眼眶之中是一片黑暗，完全无法从中看出什么；他那紫色的斗篷下也是一片虚无，仿佛他整个人就是一团空气，一团散发着死亡气息的空气。本想不理他就此走过去，但是他叫住了我：“等一下！阁下的魂的颜色是……贝尔蒙特家的人？”

“不错！”我答道，“这种威压感……你是死神？”

“诚如阁下所述！”死神似乎很得意。

我于是说出了自己的判断：“那么说，这里真的就是德拉古拉的城堡了……”

“或许如此吧！但是这种力量明显和我主公的力量是不同的！”



他的回答让我有些迷惑：“那是什么意思？”

“我先告辞了！那么，再见吧！贝尔蒙特！”说

完那些奇怪的话，死神就阴笑着从我面前消失了。

“可恶，居然逃掉了……”对于他说的那些话我真是无法理解，不知道他们到底有什么阴谋！

死神离开后我就继续我的探索。没多久我就在地上发现了一张城堡地图的碎片（しろのちず1），有了这张地图我就看到自己在城中的大致方位，但是地图是不完全的，可能还有其他部分吧。另外我还找到了一个可以让我知道敌人名字的魔导器“妖精之书”、一个可以使我的鞭子附带火属性的红石和一本寒冰魔导书（こおりのまどうしょ），这对我的探险很有帮助。前进过程中看到一只巨大的蝙蝠，它只会吐小火球和钻地，攻击方式十分单调，身为职业吸血鬼猎人的我轻松地打倒了它！



这个区域还有很多出口，但是现在都无法通过，只能通过红色的门进入**恸哭参道**（the approach of deplore）。恸哭参道里有很多幽灵和蜥蜴人，这些都不成问题。但是到处都找不到路，我只在这里发现了一个叫做“魔物图鉴”的魔导器和可以自动转鞭子的道具“回转动力”（サークルオブエナジー）。

在我探索的时候发现了马克希姆也在这里，但他看上去很迷茫的样子。“你没事吧？马克希姆！”我问他。



“……”他愣了半天才回答我，“啊，啊啊，是祖斯特？看起来你也没事吧！”

看他奇怪的样子我不得不问清楚：“你怎么了？心不在焉的，出了什么事了？”

“我……我好像曾经来过这座城的样子……”

“什么？”他的话真是让我很吃惊。

“没什么，只是有这样的感觉罢了……能想起来的事还是太少了！”

“你的记忆恢复了吗？”

他摇了摇头，继续说道：“只是有这样的感觉……从进城开始，就有一种奇怪的感觉包围着我！如果再向城的深处前进一些的话说不定会想起更多东西的！”

听到这里我提议：“那我们一起走吧！”

但是马克希姆立刻否决了：“不！为了找丽蒂，我看我们还是从不同的路走比较好一些！”

“是吗？看来的确是这样好一些！”我考虑一下，同意了。

“你可不要死在这里哟！祖斯特！”这个家伙还是那副满不在乎的样子。

我也很默契地还击过去，这是好朋友之间独特的祝福方式：“马克希姆！你也不可以死呀！”

互相道别后，马克希姆从我来的路走了，而我则决定继续前进。我走进了一间房间，这里居然有一个手持大砍刀的活铠甲，它的行动十分迟缓，



我不停地抽它的膝盖，打得它一直往后退，没几下就干掉了它。走出房间，原来这里就是先前看到的背教祀庙，我拿到了那个叫做“壁虎之尾”的魔导器，这下就可以进行滑铲了。我踩下机关，先前被封死的路这下也打通了。

以前那些有低矮通道的房间现在利用滑铲可



以进去了，找到了一本火焰魔导书（ほのおのまどうしょ）。记得上次遇到死神后，还有一条向下的通路没有走过，现在去看看吧！原来这里是**梦幻之间**（room of illusion）。走到尽头，一道石壁挡住了去路，还好地上有一个缝，利用滑铲过去，原来是一个传送门。我小心地走进这个传送门，经过一阵奇妙的变幻，我来到了另外一个地方。看看周围的环境，好生破败，“和到目前为止所看到的城堡完全不同！”这是我的第一感受，我不禁



提醒自己注意。

走出传送之间，发现这里原来是**恶魔城宝物库**



（castle's treasury）。在四处搜索的过程中，我看到一个和之前祀庙的BOSS很像的机械人，在战斗过程中，我把它打下了阶梯，没想到它的身体居然砸碎了一块堵路的石头。从这条路进去，我发现了一个商人！原来他只是一个普通的旅行商人，正在旅行的时候，突然一阵浓雾包围了他，等到他明白了发生什么的时候就已经在城堡里了。他曾经也试图



找过出口，但是失败了；为了不虚度光阴，干脆就在城里各处的空房间内开起了商店。看他这么可怜，就照顾一下他的生意吧，在这里我居然买到了城堡地图的碎片（しろのちず2）！

继续旅程，来到了城堡中轴的位置。看看新买的地图，似乎地下还有很大的区域，于是我决定往下走。这里有一个岔路，右侧是***ひかりごけの洞窟***（光苔之洞窟，moss-grown grave），左侧往里走就是**骸骨魔窟**（cave of skeltons）。而往下走则会发现一间很漂亮的房间，在这种地方能够找到这样一间干净的房子真是不容易，可惜稍稍有点杀风景的是这个房间里空无一物，我想起来刚才在路上找到了一对椅子，干脆放在这里好了。以后看到好的家具也都拿过来，就这么决定了！



在岔路口，按照男左女右的习惯，我决定先去骸骨魔窟。这里果真到处都是骷髅。沿路前进发现有个平台太高，跳不上去。我看了看四周，发现有个大骷髅，我跳过去用鞭子一抽，嘿嘿，骷髅滚了下来为我搭了一座桥！接着往前走路又被堵上了，我打碎撑着天花板的木架子，这下又有路了！



我真没有想到马克希姆又赶到了我的前面。看到我以后，他先开口说："祖斯特！我在找你呢！"

"怎么了，马克希姆？你发现丽蒂了吗？"听他的语气似乎应该发现了什么。

"发现了么？你也蒙在鼓里吗？"

他说的话怎么这么奇怪，我反问道："你到底在说什么呀？"

"哼，够了！如果不能了解你继承了贝尔蒙特的力量到底到了什么程度我是不会把那个女人交给你的！"马克希姆和平时完全不同了，而且他的脸上也露出了一丝邪气。

我感到事情有点不对劲："怎么回事，你怎么和平时不一样了？"

"为了超越你，我得到了新的力量！但是，现在我得先考虑那个女人的事！再见吧！能死在这座城里也很不错呀！哈哈哈！"马克希姆狂笑着离去了。

我真是很难相信刚才发生的事，马克希姆怎么变成了那样了。在我愣神的时候，马克希姆已经不见踪影了。我只好追了上去，走进一间大屋，一只骷髅骑士



队长出现在我面前，虽然他复活了两次，但是它的战斗方式实在太没有创意了，最后还是被我的圣鞭封印了。在里面的房间我找到了魔导器“精灵之羽”，



现在可以二段跳了。我搜遍了整个区域也没有找到丽蒂和马克希姆，只能折回。在右边的光苔洞窟，我把这里也翻了个底朝天。路上打倒了一个巨像兵，另外我还找到了新的雷属性武器道具黄石。最



后，我利用二段跳来到一个传送门。

穿过传送门来到**空中回廊**(corridor in the air)。没想到又碰见了马克希姆。他一看见我就问我看见丽蒂没有。



“你真的是马克希姆么？”经过之前的事件，我对于自己看到的东西开始产生怀疑了。

“喂喂，你在说什么呀！”看来马克希姆对于我的问题也很迷惑。

看到他和以前没什么区别，似乎完全不记得刚才发生的事，我只好说：“哦，没什么！那么你那边的进展怎么样了？”

“我这里也还没有新的消息……但是我的记忆稍微恢复了一点！”

“真的吗？那么你确实记得丽蒂是被带到这个城里来的吗？”现在最重要的是搞清楚情况，所以我很急切地问了这个问题。

“那个是不会错的！而且我也来过这里……就像我之前和你说的那样！”

“到底是怎么回事？”

马克希姆开始回忆：“在你继承‘Vampire Killer’的那一天，我感到了我和你之间的那种无法掩饰的实力差距，所以我出外进行修行之旅。我一定要超越你……另外，我还要帮助你打破注定和伯爵纠缠在一起的那个无法逃脱的宿命！”听到这里，我有些感动，这才是我的好朋友马克希姆。他接着说：“还记得你过去和我说过关于伯爵破片的事吧？”

“啊，我还记得！那是我的祖父西蒙·贝尔蒙特，他为了解开家族作为吸血鬼猎人的诅咒，收集伯爵身体的破片再将它们消灭。”

“就是这样！于是我想，如果我收集齐这些破片再将它们消灭，那么我的愿望就可以一次全部实现了！”



我吃了一惊：“难道说，你真的那样做了？”

“按照传说，伯爵如果要提前复活，就会有人莫名其妙地被诅咒。最初我对这个也是半信半疑的……但是就像被什么引导着一样，搜集了6个破片……”

“居然做这种事，真是个傻瓜……”

“以后的记忆就一点也没有了！而我搜集的破片也不在我身上了……但是丽蒂被人绑架到这里却鲜明地记得！”

“真是这样的话，那么这座城很有可能就是从这些破片产生出来的了！”

“对不起！都是因为我的错……”

“你不应该向我道歉！”

“？”

“丽蒂才是你要向她道歉的人！为了这个，快点把她找到吧！”为了不让马克希姆过于自责，我这样鼓励他。

听到这里，他点点头，又开始了他的探索。目送他离开后，我也继续前进，这回的路可就多了，但是为了寻找丽蒂我不辞辛劳。往上走是**异端礼拜堂**(chaple of a heretic)，这里的



尽头是一扇被封印的门，目前还无法通过。但是我用了双重二段跳（二段跳中输入下+跳，踩中敌人后再次二段跳）取了得附近的一个魔导器：伯爵之眼。另外路上打倒了一个牛头怪后还得到了一本疾风的魔导书（しっぷうのまどうしょ）。



在空中回廊的最右边有一个恶魔在守卫，打倒它再从右边出去就可以看到一扇红门，走出去就是**因果律机械塔**（clockwork tower）。不着急过去，在门口附近找到一副夜视眼镜。往空中回廊下



边走有一段漆黑的路，视野很小，戴上这副眼镜就可以看得远一些。在路上取得了4号提示卡。走过这段路就来到了**架桥龙水道**（waterway of aquatic），按照提示卡的说明，我在这里找到了一个有着巨大女神像的房间。那里有一个巨大的机械人，打倒他后我仔细地检查了这个房间，发现左侧的墙壁很奇怪。果然这个墙壁的最上面是假的，走进去后得到了魔导器：**伯爵之爪**。沿着右边的路，我一路探索过去。打倒了一只巨大化的半鱼人，打开了机关让堵路的门消失，再跳过了巨大的钟摆。在一间屋子里，我找到了最后的地图（しろのちず3）。



走出房间一看，哈哈，又来到机械塔了。对于这里，我也展开了地毯式的搜索。在一个大房间里，一个手持盾牌的机械人出现在我面前。我的攻击对他一点效果也没有。但是只要攻击到它的脚，他就不断后退，最后居然被两个巨大的齿轮给压死了……无所谓了，拿起他留下来的几件好道具，继续前进。在接近顶部的大房间里，一个巨大的史莱姆向我发动攻击，但是它实在太弱了！





在机械塔的顶部，我又看到了死神。当时他正站在一个巨大的圆形传送门前。

“阁下知道那个叫做马克希姆的人吗？”他这样问我。

这让我感到很吃惊：“我认识他？那又怎么样？”

“那个家伙……他不是拿着拥有我主公力量的什么东西吗？”

“你是在说伯爵破片的事吧？”

“主公的破片？果真如此，那么这样就和事实情况相吻合了！”死神好像恍然大悟的样子。

“你到底想说什么？”

“呵呵！作为刚才的回礼，我会回答你的问题的！”死神似乎很开心的样子，“简单地说吧！这座城其实就是那个家伙作出来的！”

这个回答自然让我无法相信：“什么？这种事情他是不可能做得到的！”

“嘿嘿！原来的他自然是不可能的！但是，当他手里有主公的破片的时候，情况就完全不同了！

而这座城堡就是他在得到我主公的力量后利用双重精神具现化出来的！”

我越发糊涂了：“双重……精神？”

“不错！现在那个家伙的身体里寄宿着两个精神。一个是他本来的，另外一个就是由我主公的破片而产生的邪恶精神。”

“可恶……”听到这里，我想如果死神说的是真的，那么马克希姆现在一定处于很危险的境地了。联想到之前他那些奇怪的举动，我不禁开始为马克希姆着急起来了。

死神继续说道：“由此，两座城堡得以具现化！但是所需要的只是一座完美的城堡，这后来的精神却……”

“等一下！说有两座城堡到底是怎么回事？”死神的话再一次让我感到吃惊。

“真是愚蠢呀！这么长时间来连这座城堡有双面的事都没搞清楚……以上就算是我回答问题的附赠品吧！再见了！”说完他阴笑着走进了传送门。

“等等！不要逃……”

然而死神完全无视我的存在，他自言自语，似乎在考虑什么重要的事：“但是，到目前为止作为临时的城堡这里太不完善了！必须要把它完全化！”在我能抓住他前，死神已经彻底消失在门里了！



既然他的话留下了很多谜团，我就必须了解真相！于是我决定继续追踪他。我也踏进了这个传送门里。但是传送出来却是在同一个场所。仔细地看了看四周以后，我感觉到整个微妙的气氛和刚才的房间完全不同。“果然，这就是所谓双重的城堡！”

出了传送之间就是里城的机械塔，地形方面和表城的区别倒不是很大，但是景象却完全不同。在其中一个房间里有一个机械人，我把他引到最左边再踩动机关……嘿嘿！一个大锤子把他打飞，砸出了一条新路，在里面和一个大铁球赛跑获胜后得到两件不错的道具，如果去表城的话就能得到雷电魔导书(いかづちのまどうしょ)，并且可以在那个隐藏的房间里获得魔导器：**伯爵之牙**。在路上，一个巨大的眼球怪挡住了去路。但是现在我忙着救人，对于一切阻挠者是人挡杀人、佛挡杀佛！很快，这个眼球也败在我的鞭下。



从机械塔去架桥龙水道的路上，在某个房间里有一个武器道具Crash Stone，可以破坏那种堵路的黄色墙壁，但是它被机关封闭着。我继续前进，在那个房间的正下方启动了机关，这下我终于拿到它了！我带着这个武器来到空中回廊，破坏了存盘点的墙壁，在里面发现了一个魔导器：**伯爵之心**。继续前进，破坏另外一个墙壁，居然在里面的房间找到了马克希姆。



他用一种很奇怪的表情看着我：“嚯，还活着呀！”

这种语气明显不是马克希姆本人所有的，我仔细观察以后，这么说：“你不是马克希姆！”

“嚯，看来你已经知道我的事了！”

“你到底是什么东西？”

“我就是我！但是，现在的我和你所知道的我是不一样的！这个男人拥有被压抑的欲望，当他获得了吸血伯爵的破片时，别的精神就产生了！那就是我！那个家伙现在到底怎么样了我就不知道了！”他似乎很得意。

看来死神说的没错，于是我质问这个邪恶的精神：“那么绑架丽蒂的事就是你干的了？”

“呵呵呵，那是当然的了！现在她就是我的了！但是那个家伙却消除了自己的记忆，害得我找不到她在哪里！不过那个家伙的记忆马上就会完全恢复了！当那个记忆成为我们共有的东西时，那个女人就完全是我的了！”

“你这个混账！”

“你想怎么样？如果我死掉的话，你的朋友也会没命的！”

他说的没错，“可恶！”是我这个时候唯一可以想得到的词。

“你就死在这里吧！应该被消灭的垃圾！”说完他化成一个巨大的魔影，变换各种形态想攻击我！

现在我已经知道了真相，身为贝尔蒙特的末裔，Vampire Killer的继承人，我是不会放过这个产生自邪恶的精神的！而且为了拯救丽蒂和马克希姆，我也一定要打倒他！用尽全力击败了他，马克希姆再度消失！不过还是让我在表城的这个房间找到了他！看起来他已经被我打伤了！

然而在我面前似乎是马克希姆本人。他吃力地说："我很快就会被另外一个我给吞噬掉……



那样的话德拉古拉的力量就会变得更大了！"

我只能这样鼓励他："别说那样的话了！坚持住！"

"听我说……那个家伙把丽蒂抓过来的时候，我利用自己的精神制造这座城来藏匿丽蒂。然后我消除了自己的记忆，那样他就不知道丽蒂藏在什么地方了。但是现在看来这种方法就快失败了！"

原来事情是这样的。

他继续说道："丽蒂就在'城主之间'！"说着他把一个腕轮递给我，是他经常戴的那一个。然后他说："如果戴着这个腕轮，你也可以进入那个房间了！"

"但是你现在这种状态，叫我怎么能够放心走呢……"

"拜托了！丽蒂是绝对不能交给那个家伙的！"

"明、明白了！我一定会救出丽蒂的！你也一样！"



"那么拜托了……"我接过腕轮，看了看重伤的马克希姆，还是决定立刻赶往城主之间救人！

城主之间就在表城的异端礼拜堂顶端！我带上马克希姆的腕轮来到那里，果然，原先不能进的门可以打开了！我一路闯过去，在城主之间发现了一个叫做パズス的怪物，实力很强。当我打倒他后，我走进左侧的小房间，发现丽蒂就在这里！看起来她并没有受什么伤。她说是马克希姆让她待在这里，还问我他是否和我在一起，叫我怎么回答好呢！我只能说马克希姆大概在外面等候。她又问



我到底是谁把她带到这里来的，原来她被抓来的时候是被蒙住眼睛的，所以她并不知道真相！正在我们说话的时候，死神突然出现了："居然藏在这种地方！那个家伙可真够大胆的！"他说着



一下抓住了丽蒂："这个女孩现在就由我保管了！"他消失得那么快，我根本就追不上，这下让我怎么向马克希姆交待呢？

于是我决定就算是翻遍全城也要把死神这个家伙找出来！我从恶魔城最上部一直往下走，经过恶魔城宝物库，什么也没有发现。在骸骨魔窟我找到了一把"**水门的钥匙**"，不知道有什么用。最后我来到光苔的洞窟，在洞窟深处，我看到一个狮子头样的喷水池，那里还有一个钥匙孔。使用了水门的钥匙后，来的路上被水封死的路现在已经变得可以通行了！果真让我在这条路的终点找到了死神！



"居然藏在这种地方！快把丽蒂还给我！"我对死神大叫到。

死神用他那没有眼珠的眼睛望着我："果然还是被你找到了！但是那个女孩现在是在马克希姆大人那里！"

"为什么要这么做！你和丽蒂一点关系都没有的！"我厉声质问这个该死的死神。

"因为那个女孩是完成这座城堡的必要因子！"

死神的话让我很吃惊："那到底是什么意思？"

"这座城堡是为了让我主公复活而准备的临时存在的城。但是，如果两座城堡能够合而为一的话，它就会变成完全的城堡！总之，为此一定要消除阁下的朋友原来的那颗心！"

我怒声道："马克希姆是一个坚强的人！他是不会让你这么简单得逞的！"

"从我主公而产生的东西……焉有不知道如何增强自己力量的道理？而且，如果是深爱的事物的话，其效果就不可预知了……"



"难道……要

用丽蒂的血……到底在哪里？”

死神看来这次要动真格的了：“不可以让你阻挠这个仪式！阁下的魂之烛火就在这里熄灭吧！”

说完这些话，死神就挥舞着他的勾魂大镰刀向我砍来。这的确是一场苦战，我召唤出无数的圣十字架才将他消灭！但是没想到他居然又变成一只巨大的骷髅蜈蚣！不过在正义、友情和愤怒的面前，死神也要甘拜下风！最后我还是将他杀死了！他用最后一口气说：“哼哼，已经太迟了！很快这座城堡就会变成一个完美的城了！”看着他消失在空气中，我想这下他又要在冥界待上个几百年才能出来了！我走进里面的房间，得到了魔导器：**狮鹫之翼**！这下就可以高跳了！



现在情况很紧急，按照死神的说法，丽蒂已经被死神带到了马克希姆那里。看来那个从伯爵破片而产生的邪恶精神已经占了上风，如果不早一点找到他们，后果不堪设想。



在光苔洞窟原先跳不上去的地方，我找到了“**骷髅的钥匙**”，这下就可以打开有骷髅印记的门了！我的足迹已经踏遍表城大部分地区了，但是里城却还有很大一块地方没有去。于是我利用传送门回到里城。一路走过去，在恸哭参道，我捡到了一双“**粉碎之靴**”，有了这双靴子，就可以利用高跳破坏天花板上某种特定的砖块了！从大理石的廊下进入Entrance后，我又在左上角的一个房间里找到了“**诱惑之匙**”，现在可以打开那种发出黄金色光辉的门了！



在城堡的花园里有一个小阁楼，我用高跳来到了里面。我看到头顶的路被一种闪亮的砖块封住了，想到刚才得到的“粉碎之靴”，拿出来一试，果然踢碎了这些阻路的东西。我来到阁楼的最里面，找到了魔导器——**伯爵之骨**。现在伯爵的破片只剩下最后一个了，记得在表城的大理石的廊下曾经有一处因为太高而跳不上去，现在再去的话就没有问题了！果然，在这里的魔导器就是“**伯爵的戒指**”。



虽然现在集齐了伯爵的6个破片，但是我还是没有找到马克希姆和丽蒂，该怎么办才好呢！

我不停地在表里城寻找，希望能够找到丽蒂他们，但是一无所获。在表城的城主之间附近，我用粉碎之靴进入了一个房间，在那里我发现了一个奇怪的雕像：一只握住带血的眼球的魔手。看到这个恶心的雕像，我内心十分烦躁，产生了破坏的冲动。于是我一鞭子抽了下去……当我打开魔法地图准备继续搜索的时候，我发现地图上多出了一个地点，于是我决定过去看看。



我来到里城的那个区域，地面被刻着奇怪文字的机关封印着。在我走上前察看的时候，我怀里的伯爵的遗骸发出妖冶的光芒。这道光芒和机关上的文字就像产生了共鸣一般，在一阵震动之后，一个通道出现在我的面前。从地面的通道口里传出死亡与恐怖的气息，但是我还是决定下去看个究竟！那里有一个升降梯，我走了进去后它就开始自动下降，这是一段比较长的通路。环绕着升降梯的石壁上零落地散布着一些蜡烛，那摇曳的烛光照射在光滑的石壁上，让站在升降梯中的我有一些紧张。

升降梯总算落地了。而我则继续向下深入。这个时候我注意到空中飘浮着一个奇怪的房间，墙壁上雕刻着奇怪的花纹，而房间的入口居然是在正下方。我感觉到，那股巨大的邪恶灵气就散发自这个房间中！我站到入口处下方的平台上，这个平台自动上升，把我送进了房间。整个房间好像一个巨大的胚胎，房间的正中有一个巨大的茧。从这个茧中伸出的粘



液将它牢牢地固定在空中。而这个茧的底下……是马克希姆？

马克希姆，不，应该说是那个邪恶的精神就站在那里，嘴角还残留着血迹，难道……他面前的地方上躺着的就是丽蒂！我不顾一切地冲了上去察看丽蒂的情况："只有一丝气息了……我来迟了吗？"

一直在一旁冷眼看着我的邪灵用阴阳怪气的语调对我说道："欢迎欢迎，祖斯特君！看起来你好像来迟了呢！"

我抬起头看着这个我曾经的好朋友，挤出了一个词："马克希姆……"

"马克希姆？"它听了我的话似乎觉得很好笑，"啊哈，那个家伙的精神应该已经死掉了吧！都要怪这个女人！只给了我这么一点力量！"

我已经出离愤怒了："你这个混蛋！不可饶恕！"

邪灵露出凶像："不可饶恕？好像很厉害的样子，啊？像你这样的家伙，我一定要让你知道绝对不要和我为敌！"

邪灵利用德拉古拉的力量在这个房间里制造了一个异空间，同时它使用马克希姆的招式向我疯狂进攻！我现在已经无所顾忌了！不论是为了正义、为了宿命还是为了替好朋友报仇，我都要消灭他！我们两个鞭来剑往，打了得难解难分！我抓住机会用圣鞭缠住了他的剑！这时我用力一拉，邪灵失去了重心，向我这个方向摔了过来。我鼓足了劲，一个左钩拳将他打飞开去。



邪灵倒地以后，突然抱住了自己的头。他的眼睛直盯着我手上戴着的腕轮，那是代表着我和马克希姆友情的两个腕轮。他痛苦地说："啊……那、那个腕轮是……你一直戴在身上吗？"

"？"我可以感觉到语气的不同，"马克希姆？是你吗？"

"为，为什么会再出现？"这个语气和刚才的那个声音完全不同，是邪灵，"你这个家伙，应该已经完全消失了才对呀！"

马克希姆的脸上露出了痛苦的表情，看来他正在和邪灵作艰苦的斗争，我却完全帮不上忙，现在我能做的只有鼓励他："想起来吧！马克西姆！你不是那么软弱的男人，这种程度的邪灵怎么可能难得倒你！"

"不，不错……同和你一起做的修行相比，这个根本就不算什么……"看来马克希姆已经占了上风。

"为什么？为什么身体不能自由控制了？"邪灵似乎已经陷入穷途末路了。

"不会让你乱来的！祖斯特！趁现在，杀了我！"马克希姆已经觉悟了，这是他的决定！

"可恶！"邪灵感到了灭亡的气息。

但是我做不到，我怎么能够亲手杀死我的好朋友呢！

正在我犹豫的时候，我怀里的破片再次发出了充满妖气的光芒。邪灵突然说："我感到了强大的魔力！"他显然注意到了那种妖光，"如果得到那种力量的话，就再也不需要这种身体了！给我力量吧！"在他的召唤下，6个破片从我怀里飞出，在空中不断盘旋。马克希姆突然大叫一声，好像虚脱般地倒了下去，似乎什么东西从他身体里跑了出去。



邪灵借助了破片的力量在空中形成了一个幻影，分明就是德拉古拉的形象，但是一个不完全的幻影。这一点它自己也感觉到了："哼！果然还很不稳定！但是，如果能够得到你们的血的话，我就可以变得完美了！"

看着那飘浮着的幻影，我感到有点好笑："可以吗，就凭你？我会让你好好见识一下贝尔蒙特的力量的！"

"那么，就开始吧！愉快的战斗就要开幕了！"这个幻影竭力模仿着伯爵的言行，但是看起来只会让人觉得可怜。

很快，幻影就在我的"Vampire Killer"下烟



消云散！然而阴魂不散的邪灵再次变身，这次是依照破片而形成的一个恶心的怪物，但是不管敌人是什么样的造型，圣鞭都是不会留情的！

“只会说大话的家伙！”我看着地上的一摊肉块，说道：“这下见识到我们一族的力量了吧！”

“这、这个就是贝尔蒙特吗？”

“从马克西姆分离出来的你，从一开始就不是我的对手了！”

“我会就此消失吧……不过这样也未尝不是件好事！你会在这诅咒的力量之下，未来永劫地继续你作为狩猎者的命运！那样也不错呀！哈哈哈……”邪灵和幻影就这样狂笑着消失在空气之中，没有留下一点痕迹。



我站在那里很久，思考它最后的话。即使我们一族摆脱不了被诅咒的命运，那又如何？只要能够消灭邪恶的伯爵，只要能够让伙伴们、让人们过着和平的生活，那样就足够了！

这个时候，整个城堡开始震动。看来在主人已经消失的现在，城堡要开始崩溃了！我立刻带着丽蒂和马克希姆离开这个污秽之地。在远处的山坡上，我看着这个城堡逐渐崩溃、消失在天空之上！然后，阴霾的天空再次恢复了万里无云的景象。

很快，马克希姆恢复了意识：“……这里是……”

“没事了吗，马克希姆？”我问道。

他显然对这一切还不能适应：“我，还活着吗？”

“都是因为你的力量，那个邪灵才会被打倒的！”

“不，不是因为我！是因为丽蒂，因为你！”突然他好像想起了什么，“丽蒂！你也救出了丽蒂吗？”

我指着躺在地上的丽蒂说：“还没有恢复意识，但是消灭了那个家伙后，头上的伤痕已经完全消失了！而且脸上也有了血色，看来意识恢复只是时间的问题了！”

“是这样啊！祖斯特，对不起……”

我打断了他的话：“事情已经结束了！而且大家都没有事了，什么也不用说了！”

“……谢谢……”

这个时候，地上的丽蒂似乎苏醒了：“唔……”

“看起来意识已经恢复了的样子！”我蹲下来察看丽蒂的情况。

丽蒂睁开双眼，看到我就问：“啊！是祖斯特！我怎么会在这里？我的确记得马克希姆用我的血……”

“喂喂，你不是做了噩梦了吧！用手摸摸自己的头看看！”

丽蒂真的摸了摸头：“……真的什么都没有呀！是这样呀，看来真的是在做梦……”

“嗯，其实事情是这样的……”马克希姆这个笨蛋还想说出实情，我赶紧制止了他“嘘！别说话！”

丽蒂此时才注意到马克希姆：“啊？是马克希姆！你终于回来了！”

“啊啊……其实是……”

“是呀是呀！马克希姆！你一定很累了吧！有什么话回去再说吧”我绝对不能让马克希姆说出实情，要不然丽蒂一定会吓死的！

“不是，我……”

“行了，马克希姆！什么也没有发生过，那样不好吗？”我最受不了的就是马克希姆这个固执的个性了！

“不是这个原因！”马克希姆突然很大声地说道：“基本上……你这个家伙，总是很过分！”

我不由大吃一惊：“什、什么？”

“你们两个都给我住嘴！”丽蒂很有气势地拦在了我们中间：“够了，你们两个！每次刚一见面就要吵架！”

“实际上，丽蒂……”马克希姆还想说，这个笨蛋！

“不管有什么好的理由都要回去再说！在那之前，你们两个人都不可以说那些奇怪的话！”

“就这样吧！马克希姆！”我对他说。

“……明白了！”看来在丽蒂面前他还是没有抵抗力！

“嘻嘻！”丽蒂拉住我的手笑道：“好怀念呀！好久没有三个人这样在一起了！”

“是呀！”

“啊……”

故事到此就结束了，之后我和马克希姆继续讨伐魔物的战斗，而每次我们回来的时候都可以看到丽蒂的笑容。这就是生活……



不同的结局1，Normal Ending

（达成条件：去表城的决战之间打败马克希姆）



在城主之间附近天花板上的房间内，我破坏了一个恶心的雕像，这个时候表城的决战之间的封印被开启了。我一路奔波，终于来到这个位于恶魔城中心的房间。当我进入房间的时候，马克希姆正蹲在丽蒂的身旁，不知在做什么；而丽蒂瘫倒在地上，似乎已经没有知觉了！

"住手！"我高声叫道。

马克希姆抬头看到了我："祖、祖斯特？"说着他后退了几步。

我立刻冲上去察看丽蒂的情况："只是昏了过去，看来我及时赶到了！"我看着一旁的马克希姆，从他眼睛里我看到了以往的冷静，看来现在的马克希姆还是他自己。于是我问他："马克希姆，你还能保持自我呀！"

"没什么！"马克希姆皱了皱眉说："但是，很快就要到极限了！所以，拜托……杀了我！"

"你在说什么呀！这种事情……"

"有什么不可以的？我很快就会控制不了这种冲动了！"

"我、我做不到！"

"那样的话，就让我杀了你吧！"马克希姆语气



一变，同时他整个人也充满了邪气，他抽出背上的剑，对我吼道："来吧！"

现在的马克希姆已经被邪灵占据了心灵，他不顾一切地向我发起攻击！我不忍心对他下手，但是，为了救丽蒂别无他法！他终于倒在了我的鞭下！

"谢谢你，祖斯特！"看来邪灵已经被消灭了，但是马克希姆也受了致命的打击，他吃力地对我说："能够死在你的手里也是我一直的期望呀！"

"马克希姆！"

"我总算把你从被诅咒的宿命中解放出来了！"

看着他这样，我很伤心："够了！什么也别说了！"

他笑了笑，说出了最后一句话："丽蒂就拜托……"他安详地闭上了双眼。一个好朋友就这样死了，是我亲手杀死他的！

这个时候，整个城堡开始震动。看来没有了主人的恶魔城就要开始崩溃了！我带着丽蒂离开了这个地方。站在远处的山坡上，亲眼看着马克希姆和恶魔城一起消失在天空之上……不久，满天的乌云散去，晴朗的天空又出现了！

而丽蒂也醒了过来："我们……得救了吗？"我



不知道这算不算得救了。

"哎，马克希姆呢？"

这句话正问到了我的痛处："……马克希姆他……可恶！"

丽蒂看着我痛苦的表情安慰道："祖斯特！够了，什么也不用说了！我虽然不知道你和马克希姆之间发生了什么，但是你不用再自责了！因为你责备自己和责备他是一回事！别忘了，你们是最要好的朋友！"

听了这些话，我静下了心来："不错！如果是马克希姆的话，他的确会这么说的！"

"总之，我们先回去吧！"说着，丽蒂拉住了我的手，"以后的事还是好好休息以后再慢慢考虑吧！"

看着丽蒂，我的心情也好了一点："是呀！我们回家吧，丽蒂！"



不同的结局2，Bad Ending

（达成条件：不佩带ジュストのうでわ和マクシームのうでわ去里城的决战之间打败马克希姆）



我带着伯爵的破片来到里程的决战之间，地上的封印已经被开启了！丽蒂只剩下了一口气，而马克希姆的灵魂似乎也已经完全消失了，我来迟了！占据了马克希姆身体的邪灵向我疯狂进攻，为了保护自己我不得不全力应战。很快，邪灵就被我击倒了！

“对不起了，马克希姆！”我不知道是在对马克希姆说，还是在安慰我自己。

“我输了吗？我可是拥有了德拉古拉伯爵的力量的人……”邪灵似乎对自己的失败很吃惊。

“马克希姆本来的力量不止于此！”我说出了他失败的根本原因，“但是你这个家伙却夺走了他的一切！”



“但是，我虽然死了，你却还活着，还有那个女人也……”他似乎对于这个结局也很满意，“再见了！你们一族将继续在诅咒的控制下不停地追讨德拉古拉，这样也很不错！”说完这些话，邪灵就这样死去了，而马克希姆也在不能复活了！

随着邪灵的消失，恶魔城也开始崩溃！我一个人逃到了远处的山坡，看着恶魔城消失在空气中。我不禁责备自己：“可恶！到最后丽蒂和马克希姆我谁都没有救到！”我看着怀里的那对腕轮，十分痛苦：“现在只能够看着这两个腕轮才能回忆我的这两个好伙伴了！连重要的人都保护不了，你算什么最强的吸血鬼猎人！”从今往后，我该怎么办才好呢？

恶魔城的小秘密



勇敢的剑士



通关一次后，输入“MAXIM”的名字开始新游戏，主角就会变成马克希姆。在这个模式中，马克希姆只能获得金钱和提升能力的道具，其他的魔导器和一般道具一概无法取得，和《月下夜想曲》的里奇特很相似。操作方法基本和祖斯特相同，但是Start键的功能由开启菜单变成了暂停游戏，另外，马克希姆本身拥有专用副武器和三段跳能力。



马克希姆的必杀技：

上、下、前、攻击：体力全恢复，消耗50个心；前、后、下、攻击：鬼神流奥义·分身攻击，消耗一半MP；上+跳跃（可连续发出）：空翻，具备攻击力，消耗MP。

另外，在BOSS RUSH模式中按住“L+R”键选择难度，就可以使用马克希姆了！

通关的奖励

将Normal Ending或Bad Ending通关后会增加BOSS RUSH MODE，在这个模式中可以挑战游戏中的各个BOSS。



第二遍通关可以开启Sound Test模式，在这个模式中可以选听游戏中的30首BGM。

如果完成Good Ending，就可以一次开启所有的模式。

通关后除了上述前面可以让玩家使用马克希姆外，输入其他的名字也有特定的效果！

HARDGAME：困难模式。在这个模式中，祖斯特的攻防能力均减半，使得通关难度提升。

NO MAGIC：在这个模式中无法使用魔法，只能用普通攻击和副武器作战。前提是困难模式通关。

商人的秘密

玩家在表里恶魔城四处探索的时候是不是发现了很多什么都没有的小单间？其实那些房间是商人的店铺，只要满足特定条件，商人就会出现在这些房间里。至于每个房间出现商人的条件则会写在房间右下角的墙壁上。



L13579：等级为奇数；心02468：心数为偶数；卡片：身上携带着道具まひるのせいざ；？？？：等级在50以上。

胜利的POSE



和初代《恶魔城》一样，在游戏中打败每个BOSS后，会有一个HP、MP全恢复的血珠落下来。其实这里也是有秘密的！在血珠落下前，如果用特别的方式接住，会有特别的字样，比如“GOOD”、“EXCELLENT”等。尤其是使用二段跳后的突降接住时，画面会定格1秒钟，同时显示COOL！

祖父的威光



在游戏开始KONAMI的LOGO出现时快速输入上上下下左右左右BA，进入游戏时会发现游戏的标题背景变成了蓝色。这个时候进入BOSS RUSH MODE，玩家控制的人物就会变成祖斯特的祖父——恶魔城最初的主角西蒙·贝尔蒙特。西蒙不能使用副武器里的圣拳和圣书，圣水的效果和祖斯特也有所不同，另外他没有左右冲刺、滑铲和二段跳。如果用西蒙把HARD难度打出，就可以看到FC风格的特殊结局动画——Simon Belmondo Forever！

收集的乐趣

游戏菜单中Secret Info这一项包含恶魔图鉴和收集品两项。

在恶魔图鉴中，一共收录了游戏中出现的全部100种敌人的资料，包括等级、经验值、HP和落下道具等。其中第79号恶魔很难出现。它的名字叫作Rare Ghost，随机出现在恶魔城各处，一见到祖斯特就会逃走，必须立刻把它杀死才能把它放入图鉴。



在游戏的过程中，玩家会得到各种家具。这些家具除了会被记录在这个图鉴里，如果把它们带到位于恶魔城中轴最下方的大房间内，还可以装饰这个原本空无一物的房间。如果能够收集齐全部家具，这个房间也就变得十分豪华了！



虽然之前在杂志上已经刊登过本游戏的初期流程和一些具体研究，但毕竟本作是“《洛克人》系列”15周年的纪念作品，内涵很深，以前的工作还和它这种尊贵的身分不是很相称，从而从读者来信和Email中还发现了不少问题。所以这次在《掌机王》上阿修罗要给大家一份更完美的研究攻略，希望大家能够满意。

洛克人 ZERO



文：阿修罗

GBA	CAPCOM	ACT	1人
	2002年4月26日发售		自带记忆功能
卡带	-		

任务列表 时 及任务要点分析

オープニング	处理设施を破坏せよ	输送列车を破坏しろ	行方不明机を探せ
ロストデータを回收せよ	秘密基地を探せ	敌地上部队を警戒せよ	巨大メカロイドを破坏せよ
ハッキングを阻止せよ	工场を夺え	コルボー・チームを探せ	工场を守れ
敌の总攻击を防げ	ネオ・アルカディア神殿	ネオ・アルカディアの塔	ネオ・アルカディア本部

オープニング　开场

剧情结束后，Zero觉醒。
任务开始后，向地图右侧不断前进，走到尽头发生事件。
落下坑道后向右侧前进，雪儿被抓。
BOSS战：ゴーレム。（注意，如果误伤雪儿会降低过关评价）
中途发生事件，得到Z光剑，之后可以对BOSS一击必杀（剧情设定）。
打倒BOSS后任务结束。
进入右侧的门，利用传送器回到抵抗组织基地。
开场结束。（注意，在开场部分，爆击枪无法升级）

处理设施を破坏せよ　破坏处理设施

开始后向右侧前进。
BOSS战：アステファルコン。时间限制1分15秒。
打倒BOSS后任务结束。
雷属性芯片入手。
回到基地后从雪尔那里得到エスケ－プユニット（逃跑道具，可以从任务中退出）。
从现在开始，以后的任务可以自由选择顺序。
交给基地里的イブ－250个能量水晶，可以去他身后的房间取得生化精灵“フリフ”；和アンドリュ－爷爷对话的时候最后才听他的话可以得到生化精灵“クロッカ”，一旦选择不听就不能得到了；如果没有得到“クロッカ”，在下一个任务完成后还有一次机会，仍然要等到最后才听他的话，但是交给爷爷500水晶，如果选择不听就无法得到了。

输送列车を破坏しろ　破坏输送列车

开始后向右侧前进。
中BOSS战：用Z光剑可以轻易取胜。
BOSS战：パンテオン・コア。
打倒BOSS后列车停下，任务结束。

行方不明机を探せ　寻找失踪队员

开始后向左侧前进。
途中的建筑物部分会崩坏，以后不会复原；最顶上有生化精灵，在崩坏前一定要取得。
BOSS战：アヌビステップ・ネクロマンセス3世。
打倒BOSS后向左侧和队员对话，将他带回任务开始的地方。
返回后任务结束。

ロストデータを回收せよ　回收丢失的数据

开始后向左侧前进。
BOSS战：マハ・ガネシャリフ。
打倒BOSS后，研究所开始崩坏，向来的地方冲刺，要及时打掉关闭的铁门。
回到任务开始的地方任务结束。
任务结束后可以从抵抗组织基地动力室的セルヴォ得到三节棍。紧接着的第一个任务完成后，可以再从他那里得到飞盾。

工场を夺え　夺取工场

开始后向右侧前进。
途中有向上的分支路线，可以取得1UP等一些道具。
BOSS战：ガ－ド・オロティック。
打倒BOSS后，火属性芯片入手。

巨大メカロイドを破坏せよ　破坏巨大的战车机器人

夺取工场后回到基地发生事件，当中雪儿会提示存盘。
发生剧情后向左侧前进，遇到巨大战车任务开始。
不要急着把巨大战车破坏掉，要等它把掘到有1UP的地方再把它干掉，这样任务结束后，这里就会出现新的道路。
破坏掉巨大战车后任务结束。

秘密基地を探せ　搜寻秘密基地

开始后向左侧前进。
打倒制造流沙的机器人后会落下很深的洞穴，等待雪儿打开右侧的电网。
帮助被抓住的全部7名同伴逃脱，然后去格纳库。
BOSS战：ブリザック・スタグロフ。
打倒BOSS后，冰属性芯片入手。

コルボー・チームを探せ　搜寻失踪小队

开始后向右侧前进。
注意有的地形是会陷落的，而且以后不可复原。
BOSS战：ハルピュイア。
打倒BOSS后任务完成。

敌地上部队を警戒せよ　警戒敌人的地上部队

开始后向左侧前进。
BOSS战：ファーブニル。
打倒BOSS任务完成。

ハッキングを阻止せよ　阻止骇客攻击

任务目的地是敌方的秘密基地。
这一次的地形和上次有所不同，会出现很多新的通路。
行走路线是从水底绕到最左段，然后顺序走过两支潜水艇，最后跳上通往基地深处的梯子。
行走过程中注意不要被潜水艇压死。

主电脑就在之前任务里不能进去的门中。
破坏电脑后返回途中发生 BOSS 战：レヴィアタン。
打倒 BOSS 后任务完成。

工场を守れ　守卫工场

任务开始后向右侧前进发生 BOSS 战：ファントム。
打倒 BOSS 后发生情节，要拆除工场中的 8 个爆弹（具体位置参看地图）。
注意，达到 BOSS 后的任务有时间限制，时间基本上够用。
爆弹拆除后任务结束。

敌の总攻击を防げ　防御敌人的总攻击

回到基地后发生敌方发动总攻击事件，基地被入侵，雪儿提示存盘。
任务开始后向下，到动力室打到所有敌人，之后电梯可以再度使用。
然后在最左边的能量保管库发生 BOSS 战：ハヌマシーン。
打倒 BOSS 后任务结束。

ネオ・アルカディア神殿

可以从传送室直接传送到ネオ・アルカディア神殿
任务开始后向右侧前进。
第一次中 BOSS 战，没有难度，弱点是冰。
第二次中 BOSS 战，弱点是雷。
BOSS 战：ヘラクリウス・アンカトゥス。
打倒 BOSS 后任务结束。
前进会看到雪儿，提示存盘。

ネオ・アルカディアの塔

任务开始后向右侧前进。
利用电梯向上方前进。
BOSS 战：レインボーデビル。

ネオ・アルカディア本部

开始后向右前进。
进入第一个 BOSS 屋，各个 BOSS 位置如下：
左上：アヌビステップ・ネクロマンセス3世
右上：ブリザック・スタグロフ
左下：ヘラクリウス・アンカトゥス
右下：マハ・ガネシャリフ
全部击倒后继续向右前进。
进入第二个 BOSS 屋，这次是四天王，位置如下：
左上：ハルピュイア
右上：ファーブニル
左下：ファントム
右下：レヴィアタン

注意：其中ファントム被击倒后会自爆，会对 Zero 造成伤害，不要离他太近。

战胜四天王后继续向右前进就发生最终 BOSS 战：エックス・コピー

击倒最终 BOSS 就是结局，最后提示存盘。

BOSS 资料解析　（P.S. 红色部分是只有取得 A 级以上评价才会出现的招式）

BOSS 名称	登场任务	攻击方法	攻略方法
ゴーレム	开场	镭射 1 从正面向上扫射，然后天花板上会落下石块，只要在 BOSS 身边就不会有危险 镭射 2 从下向正面扫射，只要在墙壁上不断壁蹴就不会有危险 冲撞 躲在屏幕最左边就不会有危险	只有攻击头部才有效，在壁蹴的同时不断用爆击枪攻击它的头部就可以了。得到 Z 光剑后，攻击成功可以将 BOSS 一击必杀（与 BOSS 剩余 HP 无关）。注意如果误伤雪儿会降低评价
アステファルコン 管理处理设施，可变形，能够作为ハルピュイア的交通工具，名字来源于地球最后的古代文明 Azteca(アステカ) 和英文的 falcon（ファルコン，隼）	处理设施の破坏しろ	雷矢 1 攻击位置分别是上下交替；利用跳跃可以轻松避过，也可以利用高位壁蹴闪躲 雷矢 2 吸附在墙壁上放出 3 向弓箭；只要移动到对侧就可以闪避 雷弓 武器上下张开，产生强大吸力；不断向反方向冲刺，也可以利用壁蹴闪躲 跳跃 向画面中央位置跳跃，落地产生电流；可以利用跳跃闪躲	本 BOSS 有击倒时间限制，为 1 分 15 秒，但是如果学会爆击枪 2 段蓄力攻击就会比较轻松；其他可行战术还有利用壁蹴，在 BOSS 跳上同侧墙壁的时候落下并且攻击
パンテオン・コア 输送列车的机关部分，名字来源于古罗马的万神殿 Pantheon（パンテオン）	输送列车を破坏しろ	火炎放射 从 BOSS 下部喷出火舌，分为小火和大火两种；不要太靠近就没有问题 柱 火炎放射结束后，地面会升起一些柱子；及时移动开就没有问题 柱 3 地面升起 3 个柱子；用冲刺闪避 火炎放射改 在 Zero 前后升起柱子，然后放射火炎攻击	弱点是雷，可以利用爆击枪的蓄力远程攻击，也可以用 Z 光剑蓄力在火炎放射结束后立刻冲上前跳跃攻击，然后立刻冲刺离开
アヌビステップ・ネクロマンセス3世	行方不明机を探せ	扔权杖 将手中的权杖扔出，在 Zero 附近停止，然后再收回 柱召唤 从 Zero 两侧的地中召唤出两个柱子；利用冲刺	弱点是火，闪避后利用光剑蓄力斩就可以了；注意那些僵尸要及时处理掉

BOSS 名称	登场任务	攻击方法	攻略方法
四天王ファーブニル的部下，沙漠的死之王，名字来源于古埃及的死神 Anubis 以及操纵尸体的亡灵巫师 Necromance		和壁蹴可以闪避，每次会进行 2 到 4 次召唤 僵尸召唤 在扔权杖和柱召唤之间进行，僵尸会吸收 Zero 的体力，弱点是雷 扔权杖改 扔出的权杖沿着地面前进，利用跳跃闪避；权杖飞回来的时候躲在左侧凹地可以避过	
マハ・ガネシャリフ 担任情报处理和分析工作的文职半机器人，体内配置有服务器，名字来源于象首人身的印度神 Ganesha（ガネーシャ）	ロストデータを回收せよ	回转 变成圆球回转突进：利用冲刺跳跃可以避过 振子 利用长鼻子钩住屏幕上部做钟摆运动，之后会利用冲力撞击：在 BOSS 飞过来的时候向反方向冲刺，就可以避过，还可以用蓄力斩乘机攻击 张手 百裂拳：离开一段距离就没有问题，张手结束后可以用蓄力斩攻击 回旋镖 扔出一个或者两个回旋镖：扔出的时候站着就可以闪过，飞回来的时候利用冲刺时的低姿势避过	弱点是雷，抓住他攻击后的破绽用蓄力斩对他可以造成大伤害
ブリザック・スタグロフ 四天王レヴィアタン的部下，名字来源……不明(汗！)ブリザック应该和英文暴雪 blizzard 有关	秘密基地を探せ	冷冻光线 向前方发射射程无限的光线，利用小冰晶可以使 Zero 速度大幅度降低；利用壁蹴可以躲过 跳跃 跳跃着地时产生大量冻气，接触以后会变成冰块无法行动，连续按跳跃键就可以挣脱 冰柱飞针 以 BOSS 自己为中心发射六个冰针；距离不是太近就没有问题 冷冻光线改 冷冻光线和冰柱飞针的效果叠加，但是这里的冷冻光线不会降低移动力	弱点是火，光剑蓄力斩仍然是主力攻击手段
ファーブニル 四天王中最热血的一人，名字来源于北欧和日尔曼神话中的火龙Fefnir	敌地上部队を警戒せよ	能量喷泉 攻击地面产生冲击波，分为大小两种，当 BOSS 发光时就是大型的，射程和跳跃距离都会不同；在他跳跃落到地面的时候起跳，就可以躲开冲击波并且乘机利用光剑蓄力斩攻击 火炎爆击枪 分为两种大小：利用场地的高低差可以轻松避过 投掷技 接近后的特殊技巧，攻击力大，只要不让他近身就没有问题；一旦被扔上天空，一直按住左或者右就可以躲过他的追加攻击 双重多管火箭发射器 向天空打出很多火炎，一段时间后火炎落下攻击：眼明手快闪开就没问题了	四天王中最弱的，弱点是火，没有什么特别的攻略方法，雷属性芯片加上 Z 光剑就 OK 了
レヴィアタン 四天王之一，惟一的女性，名字来源于犹太教神话中的大蛇 Leviathan（就是"《FF》系列"中的大海兽啦）	ハッキングを阻止せよ	飞枪 放出 3 发可自动跟踪的飞枪：小心地用跳跃闪避 枪回转 转动长枪，变成向圆环状的东西扔出，不会自动跟踪；普通跳跃就可以闪开 机雷散布 左右冲刺放下很多机雷：利用跳跃回旋斩破坏碍事的机雷，顺便也可以攻击到 BOSS 海洋之魂 召唤一条冰龙攻击 Zero	弱点是火，利用火属性芯片和 Z 光剑比较轻松；需要注意的是场地中有针床，不要掉在上面；在 BOSS 发动必杀技的时候火属性的蓄力攻击可以取消她所有的攻势；BOSS 不能移动到画面最右端，如果移动到那里攻击就很简单了
ガード・オロティック	工场を夺え	青龙头 两个头交替喷出冻气；接触后会变成冰块，连打跳跃键可以脱出，弱点是火	

BOSS 名称	登场任务	攻击方法	攻略方法
		赤龙头 两个头交替喷出火炎；射程很短，离开一段距离就没有问题；弱点是雷 黄龙头 两个头交替进行冲撞；射程很短 绿龙头 两个头交替放出电球；比较容易闪避；弱点是冰	如果觉得龙头很讨厌，用相克属性蓄力斩可以一次砍掉，但是一段时间后龙头会自动补给；关键是攻击本体的光球，但是只有才保护层打开的时候攻击才有效果
ハルピュイア 四天王中最美丽的一人，能够自由控制雷和风等天气现象，性格矫揉造作，名字来源于希腊神话中的人面鸟 Harpies	コルボー・チームを探せ	拘束器 停在空中放出数个拘束器，能够自动跟踪攻击；拘束器可以破坏，但是最好还是在放出来之前攻击 BOSS 本体，终止其动作 冲击刃 站立放出上、下段交替 3 发冲击波；跳跃可以避过，同时可以用爆击枪还击 空中冲击刃 飞到空中，向反方向俯冲并且发射写向巨大冲击波；在 BOSS 发波的时候向反方向冲刺就可以避过，同时可以乘机反击 投掷技 接近后抓上天空然后一起冲向地面；无法挣脱，注意不要让他接近 雷电牢狱 蓄力后，两个拘束起飞向画面两端放出垂直方向的闪电，同时在画面中部产生龙卷风	弱点是冰，对付冲击刃就用蓄力射击，BOSS 被冻住后可以再一次蓄力，如此反复可以轻松取胜
ファントム 四天王中最忠心的一人，最终战的时候自爆身亡，名字来源于英文的 phantom（ファントム幻影）	工场を守れ	分身术 跳到屏幕中央后产生分身，攻击颜色较浓的那个就可以给它伤害；攻击成功后本体会从上方落下；如果不去攻击，颜色较浓的那个会主动移动攻击 Zero 手里剑 分身后，如果无视这次攻势，本体跳起扔出手里剑，手里剑碰到墙壁和地面会分裂 暗十文字 在屏幕一端扔出手里剑，然后站在上边，接近 Zero 就放出”苦无“ 斩 暗十文字和手里剑之后，本体的冲刺斩击 真暗十文字 BOSS 溶入黑暗之中扔出三支”苦无“，之后一段时间内呈无敌状态	没有弱点，多利用跳跃攻击，如果能够准确预见他的攻击则会轻松一点；在最终战的时候打倒他会自爆，需要注意
ハヌマシーン 四天王ファントムの部下，ザンエイ军团所属，名字来源于印度神话中的猿神 Hanuman（ハヌマーン）	敌の总攻击を防げ	小型ハヌマシーン 放出小猴子，如果被抓住速度就会降低 火炎放射 跳跃后射出上中下段不同的火焰 火炎冲撞 用包裹着火焰的身体进行冲撞，撞在墙上就会反弹，规律是反射角＝入射角？ 如意棒 像孙悟空那样拿出金箍棒攻击；闪避开后可以用雷属性的蓄力攻击	弱点是雷，当他走到画面两端的时候，用普通的斩击连续攻击他
ヘラクリウス・アンカトゥス 四天王ハルピュイア的部下，名字来源于希腊神话的大力神 Hercules（ヘラクレス）	ネオ・アルカディア神殿	身体冲撞 跳跃后就那样直直地撞过来，用壁蹴就可以闪过 电磁波 放出类似电磁波的东西，因为不会自动跟踪所以很简单就可以闪掉 冲撞 利用电磁线抓住墙壁使出类似的身体冲撞的招式 锁链 腕部的锁链呈 X 状展开，送各个锁链的末端随机放出 4 发子弹，判定比较广，不能接近	弱点是冰，使用壁蹴的话无论是身体冲撞、电磁波还是冲撞都可以闪避过去；利用冲撞和身体冲撞的反弹时机可以对 BOSS 进行重创

BOSS 名称	登场任务	攻击方法	攻略方法
レインボーデビル	ネオ・アルカディアの塔	反弹 受到攻击就会分裂，只有打核心才会有效果；分裂 3 次后复原 分裂 身体回转，将身体的一部分发射出来；因为范围很广要用壁蹴闪躲，在他身体复原的时候蓄力射击，然后近身蓄力斩 缠绕 用身体限制 Zero 的行动，连打按键就能够脱出 拳击 很容易避过	没有弱点，主要攻击方式是蓄力战，对付分裂的小东西用蓄力射击有不错的效果
エックス・コピー第一形态 由雪儿开发的半机器人，是以过去的英雄 X 为原型而制造的。但是却站在现在的政府一边处理原来的反乱猎人	ネオ・アルカディア本部	爆击枪 爆击强 3 连射，空中攻击可 蓄力爆击枪 发射出巨大的能量弹，可以中途取消 属性变换 在雷（绿）、火（红）和冰（青）三种属性之间自由切换 滑铲 各属性通用技巧，攻击范围比实际运动范围要广 冲撞 跳起后进行身体冲撞，具有自动跟踪效果 爆炎枪 火属性专有，抛物线轨迹，可空中攻击 蓄力爆炎枪 蓄力后向上打出火炎弹，一定时间后落下火雨，蓄力中途可以取消 爆冻枪 冰属性专有，碰到墙壁分裂成 5 个左右，可空中攻击 蓄力爆冰枪 发射出距离很短的 2 发冰漩涡，躲在后面攻击，高度比 Zero 略高 爆雷枪 雷属性专有，发射出速度很慢但是持续时间很长的电磁波 蓄力爆雷枪 以 BOSS 为中心向地面迅速放出 3 个雷 体力回复 回复 32 格体力槽长度的生命值	弱点根据当时的属性而发生变化，当他从画面消失时，可能会进行滑铲、小跳或者冲撞，后两种出现率较高，掌握好时机利用相克属性的蓄力攻击可以轻松取胜
エックス・コピー第二形态	ネオ・アルカディア本部	改悔吧！ 放出光环状的物体拘束 Zero 的行动，本身没有攻击力，但是一旦被命中下一次攻击肯定无法逃脱；如果在墙壁上被击中，一定会落下两侧的深坑死亡 制裁吧！ 在地面燃起大火，跳上墙壁就可以躲开，落下的时候可以攻击 光明呀！ 从两手中发射光线，比较容易闪避 啊哈哈哈哈！ "改悔吧"的光环和两侧的纵向铁柱上下摇晃着攻击	冰属性似乎有较好的攻击效果，"制裁吧"的时候要及时跳到两侧的墙壁上，结束后不可久留，否则被"改悔吧"击中必死无疑，其他并没有特别的难点





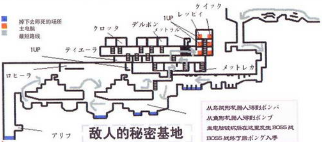




护士系

名称	入手任务	场所	说明	必要水晶
ウィンキィ	工场を守え	在搬运机器人移动路线上方某处	体力槽变成两层	1000/2000
ナッピィ	开场	两个爆弹上方（需要一定跳跃技巧）	体力槽变长	750
ミッピィ	处理设施を破坏せよ	从高楼最右边冲跳	体力槽变长	750
レッピィ	ハッキングを阻止せよ	从主电脑中打出	体力槽变长	750
リッピィ	处理设施を破坏せよ	本关完成后，通向沙漠地区的大门上	体力槽变长	750
ハピタン	巨大メカロイドを破坏せよ	让机器一直破坏到有1UP的地方，本关完成后从这个洞右侧滑下	变成一个能量罐	120
ニュータン	工场を守え	BOSS 屋前梯子的左下	变成一个能量罐	120
ラブタン	行方不明机を探せ	在会陷落的建筑物的最上方	变成一个能量罐	120
ネビタン	秘密基地を探せ	通向基地的落穴左下方	变成一个能量罐	120
モリック	コルボ・チームを救え	两个并列梯子的下方	体力全回复	—
ケイック	ハッキングを阻止せよ	从主电脑中打出	体力全回复	—
コズック	ネオ・アルカディア　神殿	第一次中BOSS战后从左端向右方落下并且连续射击，然后利用冲刺壁蹴掠过墙壁向右落下可以到达一个立足点	体力全回复	—
サマック	ロストデータを回收せよ	研究所自爆后	体力全回复	—
アリフ	ハッキングを阻止せよ	水中左端	体力小回复	—
ビリフ	输送列车を破坏しろ	中BOSS 屋前墙壁左上	体力小回复	—
シリフ	コルボー・チームを探せ	地面陷落场所下面	体力小回复	—
デリフ	コルボー・チームを探せ	从开始后左侧的门进入	体力小回复	—
エリフ	ネオ・アルカディア神殿	第一次个 BOSS 屋的上面	体力小回复	—
ゲリフ	工场を守え	开始后从上方绕路行走	体力小回复	—
ハリフ	ネオ・アルカディアの塔	在途中的箱子里	体力小回复	—
フリフ	抵抗组织基地	イブー里面的房间（需要给他 250 个EC）	体力小回复	—
イリフ	ネオ・アルカディア神殿	第一个建筑物上方	体力小回复	—
ジリフ	处理设施を破坏せよ	击破蓝色机器人	体力小回复	—
モトーラ	工场を守え	爬上搬运机器人区域之后的梯子用壁蹴往上走	受到能量弹攻击时恢复体力	—
ティエーラ	ハッキングを阻止せよ	请参照地图	受到能量弹攻击时恢复体力	—
ミュアーラ	ネオ・アルカディア神殿	第二个中BOSS 屋的上面	受到能量弹攻击时恢复体力	—





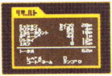
敌人的秘密基地



称号系统

每关评价リザルト（100分满分）

任务完成ミッション（20分）	随情况而变，成功过关也不一定满分
完成时间クリアタイム（20分）	越快越好
杀敌人数エネミーカウント（15分）	和规定数目越接近越好
受伤害度ダメージ（15分）	No Damage 无损过关最好
接续次数リトライ（15分）	不要续关最好
精灵使用エルフ（15点）	不使用最好，如果使用了永续效果的精灵，评价也永远为负



代号名称（コードネーム）达成条件

猎人ハンター	最初称号	狙击手スナイパー	爆击枪使用频率高
战士センシ	-	瘾君子ジャンキー	-
勇者ユウシャ	取得1次S级评价	反应迟钝ウスノロ	完成任务的时间很长
英雄エイユウ	取得3次S级评价	ゼンマイジカケ	完成任务的评价在一定值以下
救世主キュウセイシュ	取得4次S级评价	烂货オンボロ	完成任务的评价在一定值以下
神ゴッド	取得5次S级评价	废物テックズ	完成任务的评价在一定值以下
和平主义ヘイワシュギ	击倒的敌人数目少	无能ムノウ	完成任务的评价在一定值以下
疾风ハヤテ	任务完成时间短	收藏家コレクター	等级为C以上，而且拥有全部精灵
破坏神ハカイシン	击倒的敌人数目多	丧家犬マケイヌ	退出任务
剑豪ケンゴウ	光剑使用频率高	达人マスター	困难模式通关



野兽系

名称	入手任务	场所	说明	必要水晶
マンネン	秘密基地を探せ	龟形机器人身上	提升防御力	500/1500
ターボ	敌地上部队を警戒せよ	BOSS 战后	提升行走速度	1000
ユッキイ	处理设施を破坏せよ	多端式机器人身上	提升爬梯子的速度	200
ケリリン	工场を夺え	附着在天花板和地面的机器人身上	附着在墙壁上下滑速度减慢	400
ガンバッファ	输送列车を破坏しろ	蓝色的机器人身上	不会陷入受创硬直	750
バースカイ	处理设施を破坏せよ	轮胎形的机器人身上	掉下落穴的时候会飞起来	—
バータック	巨大メカロイドを破坏せよ	巨大机器人放出的小敌人身上	掉下落穴的时候会飞起来	—
バーディアン	输送列车を破坏しろ	鸟形的机器人身上	掉下落穴的时候会飞起来	—
バートロス	コルボ・チームを探せ	飞行型的蓝色机器人身上	掉下落穴的时候会飞起来	—
バーフライ	行方不明机を探せ	老鹰型的机器人身上	掉下落穴的时候会飞起来	—
バーペッカー	ネオ・アルカディアの塔	从空中炮台打出	掉下落穴的时候会飞起来	—
ピッタ	ロストデータを回收せよ	天花板上的炮台身上	使特定的敌人暂时行动不能	—
ピッチ	工场を守れ	犬形的敌人身上	使特定的敌人暂时行动不能	—
ピッツ	工场を夺え	蜘蛛形的敌人身上	使特定的敌人暂时行动不能	—
ピット	敌の总攻击を防げ	BOSS 放出的敌人身上	使特定的敌人暂时行动不能	—
ボンガ	ロストデータを回收せよ	圆球状的炸弹中	吸收敌人的射击攻击而爆炸	—
ボング	ハッキングを阻止せよ	BOSS 战后	吸收敌人的射击攻击而爆炸	—
ボンパ	ハッキングを阻止せよ	乌贼形的机器人身上	吸收敌人的射击攻击而爆炸	—
ボンプ	ハッキングを阻止せよ	鱼形的机器人身上	吸收敌人的射击攻击而爆炸	—
ビーサス	输送列车を破坏しろ	中 BOSS 身上	援护射击	—
ビードル	コルボ・チームを探せ	BOSS 战后	援护射击	—
ビーネット	工场を夺え	盾形的机器人身上	援护射击	—
ビーハニー	ネオ・アルカディア神殿	BOSS 战后	援护射击	—
ビーファイブ	ネオ・アルカディア神殿	第一次中 BOSS 战后	援护射击	—
ビーボイズ	抵抗组织基地	从雪儿身后的门进入的房间（LvA 以上）	援护射击	—

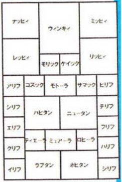
武器

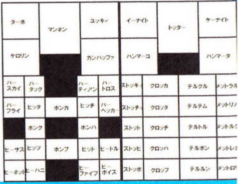
游戏中Zero一共可以得到4种武器，每种武器都有一定级别，只要不断使用就可以使它们升级（困难模式无法升级），随着玩家使用武器方法的不同，每次升级获能力的顺序也不尽相同。

名称	入手场合	升级效果
爆击枪	最初装备	4 连发／一段蓄力／二段蓄力／蓄力时间减少
Z 光剑	开场 BOSS 战中	二连斩／三连斩／蓄力斩／蓄力时间减少／跳斩／冲刺斩
三节棍	完成ロストデータを回收せよ后到セルヴォ的房间对话得到	二段突／三段突／蓄力攻击／蓄力时间减少
飞盾	得到三节棍之后完成下一个任务再和セルヴォ对话得到	中距离攻击／远距离攻击

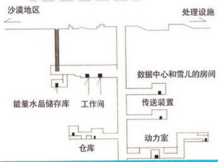
跳斩：空中连续按攻击键，多利用空中攻击可以习得；冲刺斩：冲刺中按“下”加攻击键，多利用冲刺攻击可以习得；

精灵全表





抵抗组织基地



骇客系

名称	入手任务	场所	说明	必要水晶
トッター	输送列车を破坏しろ	BOSS 战后	针刺地形消失	1500/2000
イーナイト	敌の总攻击を防げ	BOSS 战后	消灭任务中的杂鱼敌兵	1250
ケーナイト	敌地上部队を警戒せよ	骆驼形敌人身上	消灭任务中的杂鱼敌兵	1250
ハンマーゴ	输送列车を破坏しろ	锤形机器人身上	1个BOSS体力减半	1000
ハンマーダ	工场を守れ	BOSS 战后	1个BOSS体力减半	1000
ストッキュ	开场	蜘蛛形机器人的巢穴中	终止特定杂鱼敌兵的行动	–
ストッチュ	开场	蓝色机器人身上	终止特定杂鱼敌兵的行动	–
ストット	巨大メカロイドを破坏せよ	メカニロイド破坏后	终止特定杂鱼敌兵的行动	–
ストッピ	行方不明机を探せ	从捕兽夹中打出	终止特定杂鱼敌兵的行动	–
ストッポ	ネオ・アルカディア神殿	第一次BOSS屋的上面	终止特定杂鱼敌兵的行动	–
クロッカ	抵抗组织基地	从アンドリュー爷爷那里得到	延长时间限制	–
クロッタ	ハッキングを阻止せよ	请参照地图	延长时间限制	–
クロッチ	ネオ・アルカディア神殿	第二次中BOSS战后	延长时间限制	–
クロッパ	开场	研究所最左端	延长时间限制	–
クロップ	处理设施を破坏せよ	本关通过后BOSS屋附近的箱子里	延长时间限制	–
デルクル	ロストデータを回收せよ	BOSS 战后	杀死敌兵一定会得到道具	–
デルテム	输送列车を破坏しろ	车轮形的敌人身上	杀死敌兵一定会得到道具	–
デルトル	行方不明机を探せ	蛇形机器人身上	杀死敌兵一定会得到道具	–
デルボン	ハッキングを阻止せよ	请参照地图	杀死敌兵一定会得到道具	–
デルルン	ネオ・アルカディア神殿	第一个建筑物上方	杀死敌兵一定会得到道具	–
メットラル	ハッキングを阻止せよ	请参看地图	把所有敌兵变成メットール	–
メットリア	行方不明机を探せ	BOSS 战后	把所有敌兵变成メットール	–
メットルク	敌地上部队を警戒せよ	从虫形坦克身上打出	把所有敌兵变成メットール	–
ツトレカ	ハッキングを阻止せよ	请参照地图	把所有敌兵变成メットール	–
メットロリ	ネオ・アルカディアの塔	BOSS 战后	把所有敌兵变成メットール	–

稀有精灵

名称	入手任务	说明	必要水晶
ジャクソン	请参看隐藏要素	按住跳跃键一定时间就会进入无敌状态	1500/3000

隐藏要素隐藏要素隐藏要素

通关后游戏会提示存档，然后会回到标题画面。

这时候选择从存档开始，读取刚才的档就可以开始二周目游戏，除了武器等级外，Zero的各项能力都会继承第一次通关时的状态。玩家可以在二周目中收集第一次没有收集全的生化精灵。

在有普通难度通关存档的情况下，按住L键开始新游戏就会进入困难模式（ハードモード）。在这个模式中，武器的等级是无法提升的。

无论是在普通难度还是困难模式中，只要收集齐全部生化精灵，并且全部进化至最高阶段而且都未被使用，这样通关后，在下一周目就会得到隐藏的珍稀精灵ジャクソン。而任务是否全部完成、4种武器是否全部到手以及3种属性芯片是否全部得到对ジャクソン的取得是没有影响的。

在拥有并且使用了包括ジャクソン在内的全部生化精灵、并且在此状态下通关存档的情况下，按住R键开始新游戏就会进入究级模式（アルティメットモード）。而任务是否全部完成、4种武器是否全部到手以及3种属性芯片是否全部得到对究极模式的出现是没有影响的。在究级模式中，一出场所有的精灵已经全部入手，而且所有提升能力的精灵已经全部使用过了，体力槽最大，拥有4个能量罐，而且在每关通关后的评价中，关于精灵使用的补正不会出现。光剑入手的时候等级已经达到了最高级。另外，原本的蓄力技变得可以使用搓招输入，以下是指令表（全部以Zero面向右侧为准）：

射击一段：（↓↘→）；射击二段：（↓↘→）×2；光剑冲刺斩：（→↘↓）；三节棍：（→↓↘）；飞盾：（↓↘→）

《机战A》挑战极限的研究

文：EVA-01

《机战A》二周目由于可以15段改造和4芯片强化，特别是一些合体机各机装备的效果可以重复计算，故能得到一些惊人的数值。来看看下面这些“恐怖的数值”吧。（图片和记录均没有经过任何修改。）

移动力最高的机体

首先需要本身移动力比较高的机体，首选真盖塔2号机，在没有任何芯片强化的情况下移动力是10格，如果三个形态的机体都装上移动力加2的芯片（最多得到6个），剩下的强化槽全装上移动力加1的芯片，结果移动力是10+12+6=28！然后再用“加速”，移动力达到惊人的31格。单纯的这个数值可能不太直观，见下面图片，在最终话的地图上，真盖塔站在地图中间，移动的范围可以100%地覆盖过整个地图。



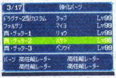
移动力……31



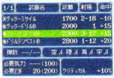
真盖塔站在这个位置就可以覆盖全地图

射程最远的机体

首先想到的当然是浮游炮，最大射程一般8格，但由于都是单个机体，装的芯片不多，最高只能加到15格，但如果利用真盖塔二号机，倒数第二个武器射程可以从初始的7格加到17格（3个ハロ，4个高性能雷达），成为射程最远的武器，还可以移动后再攻击，所以也是作战半径最大的武器。见下图。



3个ハロ，4个高性能雷达



射程……3~17格。



站在最终话离起始点不远的位置直接可以打到最终BOSS！

EN最多的机体

EN超过1000的机体大家都没见到过吧，游戏中EN值的确可以通过正当手段强化超过1000。母舰NADESICO的EN改满后虽然是最高，但G高达和风云再起的合体却可以装上更多的芯片。V-UP（U）可以+100EN，W-UP可以+120EN，合体也会得到EN修正。最后EN达到惊人的1250！不过显示不出来（显示为“+50”或“/50”），但使用上没有影响。其他也有一些机体EN强化可以破千，自己试试看。



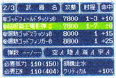
此时EN的实际值已达1250



石破天惊拳要消耗120EN，看看EN槽……

攻击力最高的MAP武器。

《机战A》不能关掉战斗动画让大家很烦恼吧，再漂亮的画面看多了也会腻，于是用MAP武器杀敌成了许多玩家的首选。那最强的MAP武器是什么呢？没错，就是多蒙的超级霸王电影弹。此武器攻击力随多蒙的级别变化，在资料画面不显示，故不能改造。多蒙99级时该武器的攻击力为4500。给G高达和风云再起装上7个V-UP（W）和一个W-UP，攻击力数值达到7800！加上热血，一炮轰过去就什么都没有了，用来扫荡倒数第二话大批不移动的敌人最爽快了。



恐怖的MAP武器



气力150加热血的惊人威力

运动性最高的机体

首先就会想到多蒙，虽然真盖塔可以装12个芯片，但多蒙和G高达的运动性实在太高了。真盖塔装再多的芯片也比不上。99级的多蒙回避数值是312，发动明镜止水后再加10，单是机师322的回避就相当可观，加上改满运动性和限界的机体，

再装上3个ハロ，3个V-UP（U）1个サイコフレーム和1个W-UP（经过了反复计算，考虑进去限界），发动明镜止水后回避达到697，限界达到695，所以有效回避是695。（也就是说，虽然这样的组合使得限界不够，但仍然是使有效回避数值最大的一种组合）上场吧，没人可能打得到你……。如果不考虑限界，单纯的回避数值最多可以加到惊人的712，但代价是限界只有665，发挥不出来也没有用。



回避322+375=697，但是限界没达到



虽然限界不够，但695成为最高回避数值

附：几个重要的强化芯片的总个数及入手的话数

ハロ 运动性+30，射程+2。

3个：20、33（A/B）、38话。

W-UP 机体能力和武器攻击力上升。

仅1个：13话出现的另一个主角持有。

V-UP（U）机体能力上升。

6个：7、11（A）、12（A/B）、18、28、37话。（如果在9话选择地上路线就会少一个）

V-UP（W）武器攻击力上升。

8个：7、9（A）、10（B）、18、24、28、36（2个）、37话。

注：（A/B）表示两条不同的分支，具体机体参考《游戏机实用技术》总第42、43期的攻略。要收集全必须击坠一些可以说得的角色。

无耻无限行动法

简单地说就是靠2个有复活精神的机体互相复活，由于机体复活时精神全回复，而"复活"只要100SP，这样就一来"赚"了一次复活的精神，可以用在别的机体上。

以倒数第二话为例，以下方法可以在一回合加上"祝福"干掉所有敌人，入手资金60万。如果中途不SAVE，最后可以用MAP武器击落母舰，就可以再次挑战此话，资金保留……

出场人物：

母舰（白色要塞，NADESICO）

多蒙（G高达）

希罗（W高达）

有"复活"精神的机体2架以上

有"再动"、"祝福"的机体（推荐补给机FXII）

其他只要辅助系的人。

先拼命激励多蒙，然后疯狂用"再动"、"祝福"然后用超大范围的MAP武器……精神快用光时，用起始点的希罗的MAP武器轰掉一架辅助机体（假设是FXII）和一架有"复活"精神的机体（假设为A），这时用另一架有"复活"精神的机体（假设为B），使用两次复活，这样FXII和A的精神就全满了。用光FXII的精神后，下一次（可以"再动"希罗）轰掉FXII和B，然后A使用两次"复活"，FXII和B的精神又满了。如此反复FXII的精神就是无限的，所以敌人根本就轮不到自己的回合，而我方超大范围的MAP武器加上"祝福"就可以一直使用下去直到全灭敌人，虽然这个关卡太后面了，钱无用，不过挺好玩的。



GBA	INFOGRAMES	A·RPG	1人
	2002年5月15日发售		自带记忆功能
卡带		—	

龙珠Z



文：阿修罗

相信中国看漫画的男孩子没有几个不知道《龙珠》大名的吧！数年前，这部漫画曾经风靡大半个中国，甚至影响了一代人的世界观。（嘿嘿，有点夸张！）最近，《龙珠》动画版被正式引进到了欧美地区，同样掀起了巨大的热潮，20世纪福克斯公司甚至要拍摄以它为题材的真人版电影，当然游戏方面各大公司也不会示弱的。这次负责改编的是欧美著名的游戏公司INFOGRAMES，其制作实力还是很强的。虽然西方人来做东方人的东西感觉上总是差一点，但是还是让我们来看一看新生的《龙珠Z》吧！

游戏最开始的时候，悟空带着悟饭来到龟岛，可以和大家叙叙旧。在这里没有战斗，但是要帮助龟仙人找回他的三本H杂志（分别在右边、上方和龟屋里）后可以得到两颗仙豆、一个药草以及经验值，升至第二级。这个时候赛亚人拉蒂兹出现，称呼悟空为卡卡罗特，要求悟空破坏地球，在悟空拒绝之后抓走了悟饭。随后短笛大魔王出现，表示愿



意和悟空联手打败拉蒂兹。悟空召唤出筋斗云，使用它离开了龟岛。

悟空回到了东部山区，这里可以看见琪琪。山里面有很多蛇和小狼，可以在这里练练级。另外草丛里会有一些药草之类的恢复道具，不要忘了拿。沿着自己房门面前的小路一直往前走就可以进入森林中。没走多久就看到一只翼手龙，它说蛋被人抢去了，如果能够帮它拿回蛋就可以得到经验值。蛋在地图右上角的悬崖上，那里也有一只翼手龙，可以不和它硬拼直接抢回蛋，也可以杀死它赚取经验值。送回蛋的时候顺便把巢穴旁的石头也拿上吧。（通向石头的路隐藏在树丛中，但是不难发现。）地图上一共有三块石头，除了刚才那一块，附近还有一条隐藏道路里也有一块，最后一块在画面左上部分饺子和天津饭位置附近。和饺子、天津饭对话也可以分别得到经验值。拿齐三颗石头后，在画面左边发现一个被困在河中的老头子，用石头为他搭一座桥后，可以得到经验值，并且能够使速度有所提升。画面最左下角有一只巨大的三角龙，打倒的话有600经验值，也可以直接从左边走出去。

出了森林是一个小村庄。右上角是村长的家，他说知道悟饭被抓到什么地方去了，但是条件是悟空帮助这个村子解决一些事情才行。第一个任务是找到小黑猫。猫就在村子上方某处，很容易发现。将它带到村长那里可以获得经验值，但是也被告知还要继续努力。将左下角水池里的船交给旁边的小孩完成了第二个任务；接着往上走看到乐平和布尔玛，对话又可得到经验值，继续往上走看到一个小女孩，将她带回家中可以完成第三个任务；最后帮女孩家门口的小男孩找到鲜花就可以完成最后的任务。（花就在乐平他们上面不远的地方，从突出的地形使用舞空术就可以发现花丛。）完成这些任务后去找村长，他打开了通道，同时教会悟空“太阳拳”，可以暂时中止敌人的行动。（以后按“L”键就是在各种武功里切换。）

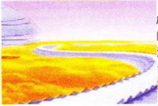
从通道出来往上走就看到了短笛，再上方就是拉蒂兹和悟饭了。虽说是联手，但是短笛不会帮忙战斗，悟空只有自己动手了。可以用太阳拳终止拉蒂兹的行动，然后在远处用气功波蓄力轰他。注意拉蒂兹发射气功的时候也会停下来蓄力。好不



容易打倒了拉蒂兹，悟空一把抓住了他，而短笛则冲上前来放了一个什么加农炮（不是魔贯光杀炮吗？外国人的翻译真奇怪），一下子杀死了拉蒂兹，悟空也就此升天了。



悟空发现自己来到了阴间，先和阎魔大王说话，再和神对话就会知道另外两个赛亚人回到地球抢夺龙珠，只有找到界王修炼武功才行。于是悟空来到了通向界王星的蛇道。蛇道很长，走起来很无聊，但是不能碰两边的刺，那样会减少体力的。走到一半的时候发现一个蛇女，和她对话后她突然偷袭悟空，干掉她可以得到3500经验值。之后悟空因为肚子饿掉下了蛇道。



原来一不小心又掉下了阴间，这里有很多游魂，经验值有1000，但是很耐打，而且攻击力比较高，还好速度慢、攻击很不主动，建议在这里多升级。往右走看到一个红色的鬼，他要和悟空捉迷藏，然后就消失了。四处游荡，发现一些不会动的魂，把他们带回左下角健身中心门口的蓝色鬼那里可以得到经验值。一共有三个这样的鬼，全部带回后蓝鬼答应帮助悟空引开看守阎王果树的鬼的注意力。这样就可以进入地图下面那棵树的范围内了。在调查果子的时候红鬼出现，这样悟空就取得了胜利，红鬼为悟空打开了通向蛇道的路。再次来到蛇道，这里多了很多回复舞空术的道具，可以尽情地飞翔了。走到蛇道的尽头，再用舞空术向左飞就到达了界王星。



在这里要接受界王的特训，要分别抓住界王的猩猩巴布鲁斯（Bubbles，泡泡？）和那只蟋蟀。完成后速度会提升，并学会新的技巧——龟波气功！（天哪！外国人真是太乱来了！）在人间，龟仙人他们收集齐龙珠，使悟空复活了。出现地点是阴间，向右走出去就可以到达天界，在这里可以看到神和波波先生。天界的左上方还有加林仙人，如果手中的仙豆数没有满就可以在这里补充。从天界右边可以下到人间。



来到人间发现舞空术全部用光了，而这里的敌人也都加强了很多。在一个小山上发现了一个小孩，将他救下来吧！一直往南走就是西都，将小孩带到右下角的民居里可以得到一个胶囊。在左上角的草丛里还有一个胶囊，将这两个胶囊交给左上方布尔玛的父亲可以得到经验值。城市里还有三个抢匪在打劫银行，解决掉又完成一个Quest。出口在最下方。沿着公路就可以到达伙伴们和赛亚人战斗的地方，路上有一个护士能够完全恢复悟空的体力。



到达战斗场地后，发现除了悟饭和小林所有的伙伴都被杀死了。于是战斗开始，先把那巴打倒，战术方面和对付拉蒂兹的没什么不同，取胜后可以获得20000经验值。之后就是和贝吉塔的单挑了，战术方面和其他两个赛亚人没有什么不同。（汗！）打到一定程度后，贝吉塔的速度会提高，之后的战斗建议先用舞空术拉开距离再用龟波气功轰他，取胜后可以获得30000经验值。失败了的贝吉塔制造了一个人工小月亮，变身成大猿形态，还好弥次郎兵卫及时出现砍掉了他的尾巴。这个时候悟饭也变成了大猿，将贝吉塔重创。



贝吉塔只能逃走去疗伤。而悟空也决定去神的故乡——那美克星寻找龙珠救活自己的伙伴们。

一来到那美克星就发现了被袭击的村庄，长老请求悟空帮助找回三棵树并且种在村中的坑里。



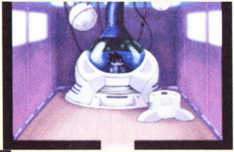
这三棵树是深蓝色的小树，分布在这个场景的四处，比较容易找到。但是要注意的是那美克星上到处都有弗利萨的战斗员，很难应付，如果没有个十五六级就很难搞定。完成这个 Quest 可以得到 7000 点经验值。从上方的小路出去就来到了神殿的遗迹。在这个场景的上方能够找到红色和蓝色两块宝石。然后就可以进入遗迹了。

遗迹里有很多传送点，还有很多敌人，十分麻烦。先从一星珠神像前的白色传送点进入，然后一直往右走，从地面上的怪兽所指的墙壁进入就可以找到绿色的宝石。（遗迹中还有很多隐藏房间，注意那些手所指的方向。）从这个房间开始，按照绿橙黄白白的顺序进入传送点就可以来到大长老的房间。将宝石放到指定位置就可以获得30000经验值，并且提升速度。



从白色的传送点出去就离开了遗迹，居然看到了悟饭和小林，最让人吃惊的是贝吉塔也在这里，而且加入了我方的队伍。往上走就看到基纽特攻队。（到这里已经把原著改得乱七八糟了）打基纽特攻队是必须按照顺序进行的，只不过人物方面比原作少了一个会点穴术的家伙。每杀死一个都可以得到很多经验值。

这个时候再往右侧前进就进入弗利萨飞船的





领域了。这里有超多的战斗员，攻击力奇高，而且在这里还能够看到原著里早就被贝吉塔杀死的多多利亚。看来是打不赢的了，那么只能用游击战术了！使用舞空术从飞船顶部进入其中，发现悟饭他们已经到了！（FT！我25级都飞了半天才进来，他们是怎么做到的？）悟饭他们穿上了贝吉塔那样的战斗服，而悟空也来到右边的治疗装置恢复体力，迎接最后的决战。

现在大家身处那美克星的某个不知名地点，弗利萨就在上面，场地四周有很多药草和回复舞空术的道具。只要和弗利萨对话战斗就会开始。战术方面仍然是游击战，和他硬拼是没有好下场的！弗利萨一共有三次变身！（和原著一样，每次变身速度都会提升。）第三次变身的时候，弗利萨杀死了小林，悟空愤怒之下变身成为超级赛亚人。这是真正最后的战斗了！

打倒弗利萨，那美克星也爆炸了。地球上的伙伴们用新生的龙珠许下了愿望。而悟空的传说也将继续下去。

后记

玩了半天，开始还抱有很大的兴趣，毕竟当年阿修罗也是收集齐了所有漫画单行本的人；但是随着游戏时间的增长，发现游戏素质实在和自己当初想象的要差了很多。好不容易打穿了游戏，发现只有一段粗糙的动画和一张一点也不精美的图片和职员表，不得不佩服欧美公司的“简洁”。但是这款游戏毕竟是名作呀，最后还是坚持下来了！不过，最近听说 BANDAI 要在 GBC 上新制作一款卡片战斗的游戏，对这个倒是很期待呀！



火焰之纹章 封印之剑

全剧情小说

文：火花天龙剑



曾经，在那个人与神共处的时代
接受了神灵祝福的英雄为了人类的存亡和未来而战斗
那里，有带来光明的圣剑，有来自黑暗的神秘之物
还有那珍贵的炎之纹章
在另外一个时间、另外一个地点
延续着炎之纹章的故事……

很久以前，艾雷布大陆上的人类与龙族之间发生了一场争夺霸权的“人龙战役”，最终人类获得了胜利，他们代替消亡了的龙族统治着整个大陆。之后，一千年的时间过去了……

在广阔的艾雷布大陆上，有两个非常强大的国家。一个是西方名声显赫的艾特鲁里亚王国，拥有悠久的历史文化。另一个是东方的贝伦王国，具备独特的文化底蕴以及坚韧的民族特性。在两大国之间还有许多小势力：由南方众多领主联合起来的“利基亚同盟”、在北方伊利亚地区与当地民众一同开垦荒地的骑士团、在东方萨卡地区广阔草原上生活的游牧部族。一直以来，虽然各个势力之间也存在一些小冲突，但整体来说还是保持着和平的景象……

但是有一天，这和平的景象随着贝伦国王泽费鲁下令对周边地区开始入侵而消失了。贝伦军首先攻入了萨卡和伊利亚地区，势如破竹。之后，侵略者又盯上了利基亚地区……

掌管利基亚东部费雷地区的艾利乌德侯爵之子罗伊为了继任领主目前正在利基亚大都市奥斯迪亚留学，艾利乌德的好友，奥斯迪亚侯爵海科特鲁的爱女莉莉娜这时前来费雷参观，病中的艾利乌德突然命令罗伊回国。

罗伊和身边的护卫，以及从奥斯迪亚派来保护莉莉娜的装甲骑士波尔斯一起，通过海路返回了费雷。故事，就从罗伊一行人返回费雷开始……

第一章 命运的气息

费雷城外，不知从什么时候开始，聚集了一帮强盗。似乎，他们对眼前这城的城主病重的消息已有耳闻，打算趁机洗劫一番。

山贼：头儿！那些家伙好像都躲在城里。

头目达马斯：哼，就算是曾经当过利基亚骑士的费雷侯爵艾利乌德也战胜不了病魔啊。

山贼：嘿嘿，贝伦军一攻过来这里就会无人顾及，头儿您真是深谋远虑啊！

达马斯：那当然了，不过说不定他们的援军什么时候就会回来。小的们，这之前要抓紧时间把城攻下来！城里的宝物统统给我抢光！

山贼：嘿嘿，不止是城中有宝物，趁乱我们先去抢劫村子吧。

费雷城中

马利那斯：艾利乌德大人，不好了！伯尔姆山的山贼们攻过来了！

艾利乌德：是吗……要不是我病成这样怎么可能让他们这么嚣张……咳、咳……

莉莉娜：叔叔……

艾利乌德：莉莉娜，你快去躲起来吧，这里马上就会变成战场的。

莉莉娜：不，我也……我也要参加战斗！

艾利乌德：这绝对不行，你如果出了什么事我怎么有脸去见海科特鲁。

莉莉娜：我父亲？但、但是……

艾利乌德：没关系的。罗伊应该已经快赶回来了，再坚持一下吧。马利那斯！立即派人去向罗伊他们求援！

马利那斯：是、是！

很快的，一名骑兵杀出了重围，来到罗伊这里。



罗伊：这不是朗斯吗？出了什么事？这么慌张。

朗斯：罗伊殿下！山贼把城堡包围了，正在进攻！！

亚雷：什、什么！艾利乌德大人他们怎么样？

朗斯：正在城内和敌人周旋，但大人的身体……

波尔斯：朗、朗斯阁下，莉莉娜殿下怎么样？她安全吗？

朗斯：你是奥斯迪亚的骑士吧。莉莉娜殿下现在也在城中，就在艾利乌德大人身边，暂时不会有什么危险，但也只是时间问题……

罗伊：糟糕……怎么会这样，早知道就不让莉莉娜一个人先来了。

沃尔特：罗伊殿下，先别后悔了，赶快去救人吧！

马卡斯：沃尔特说得没错，罗伊殿下，抓紧时间！

罗伊：嗯，好，出发！把父亲他们救出来！

战斗之后，罗伊冲进了城内。

罗伊：父亲！莉莉娜！

艾利乌德：啊，是罗伊吗！

莉莉娜：罗伊！

罗伊：父亲！莉莉娜！你们没事就太好了。

艾利乌德：罗伊，从这么远赶回来，辛苦你了。

罗伊：没事，父亲您身体好点了吗？

艾利乌德：我没事的。对了，罗伊，我为什么特意把你叫回来，你也知道原因吧。

罗伊：让我代替父亲率领费雷军参加利基亚同盟军？

艾利乌德：嗯。你也知道，东方大国贝伦已经开始进攻利基亚地区了。我们应该遵守诸侯同盟盟约，派兵保卫领土。

罗伊：是。

艾利乌德：你还在学习阶段，我本不想把你叫回来。可是我现在的身体……不能拖了大家的后腿。

罗伊：父亲……

莉莉娜：艾利乌德叔叔，我和罗伊一起去！父亲应该就在同盟军中，我的魔法应该可以给罗伊帮些忙。

艾利乌德：不，莉莉娜。你回奥斯迪亚去吧。

莉莉娜：嗯……为什么？

艾利乌德：目前奥斯迪亚的领主不在，已经是人心惶惶。你是奥斯迪亚领主的继承人，要尽你应尽的义务，明白吗？

莉莉娜：是……

艾利乌德：罗伊，你首先去和部署在贝伦国边境处的佣兵团汇合，马利那斯也一起去，可以帮你们拿一些东西。

罗伊：谢谢，父亲。

艾利乌德：没事的，你一定可以做好，作为费雷家的

继承人去全力战斗吧！。

罗伊：是！

莉莉娜：波尔斯……拜托你件事。

波尔斯：我知道，是让我代替莉莉娜殿下保护好罗伊殿下是吧。

莉莉娜：谢谢……

虽然不情愿，但无奈自己的特殊身分的莉莉娜，不得不留了下来，与罗伊他们道别……

第二章　贝伦的公主

隶属于利基亚地区的费雷侯爵领地与贝伦王国的接壤处有一个小山村，罗伊率领的费雷军与艾利乌德雇来的佣兵团预定在这个村子汇合。村子东边的山对面就是贝伦军的城堡。就在罗伊等人到达村子的时候，城堡中发生了意想不到的事，这影响到了今后战事的发展，罗伊他们却一点也没有发觉……

在一座城堡前，一男一女似乎在争执着什么，那位看似骑士的女性，神色焦急，好像出了什么大事。

女：我在问你公主殿下到底在哪里！

男：这、这个，今天早上确实是在房间里……

女："你已经说了好几遍了！我问的是，公主现在在哪里？"

男：这，这个……

女：和利基亚同盟的决战眼看就要到了，公主要是出了什么事怎么办！

男的突然间一言不发，似乎心里隐瞒着什么，但焦急的女性自顾自地责备着，丝毫没有注意到男性的表情变化。

女：公主突然说什么想到边境来看看……早知道就不让她来了。我回王都去报告，你在这里给我继续寻找公主下落！

男：是！

女骑士离开，男性赶紧以礼相送。而女性走远后，他却露出了一丝冷笑：基蕾维亚公主可是重要的人质，有她在，我迟早会出人头地的。如今和我国敌对的有好几个势力。无论把公主交给哪个国家都可以得到可观的回报。

士兵：可是刚才……有人报告说和基蕾维亚公主殿下在一起的那个修女逃走了……

男人听罢大惊失色：什么！混帐，怎么不早说！快去找，决不能让她逃掉！

很快的，一群士兵冲出了城……

罗伊这边。

罗伊：和雇来的佣兵团会合的地点就是这里吧。为什么还不见人？

一个修女慌张地冲了过来。冷不防与罗伊撞在了一起。

修女：对、对不起，我跑得太匆忙了……撞到您了。

罗伊：没关系，我没事，你怎么样？

修女：啊……我没事……谢谢。您这是利基亚的军队吧？

罗伊：嗯。我是这里费雷领主的儿子罗伊。

修女：啊！神啊！感谢您对我的指引！请您一定要去救救我的女主人。

罗伊：怎么回事？

修女：我的女主人是为了见利基亚诸侯同盟的人来到这里的，却中了这里的城主鲁德的奸计。

马利那斯：罗、罗伊殿下！不能去。在这里和贝伦军队进行无谓的战斗不是上策！

罗伊：但是，她是来见利基亚诸侯的，不能扔下不管吧。但确实不可轻敌……

敌军士兵：发现了！在那里！一定要把那个女的抓住！不论死活！

修女：啊……

罗伊：马利那斯，敌人从对面攻过来了，这下躲也躲不掉了。

马利那斯：哎呀，我这么劝你都不听吗？那就让我看看您在奥斯迪亚都学到了什么吧。

罗伊：好！目标是贝伦边境的城堡，进攻！

修女！你先到安全的地方去……

修女：不，请带我一起去，虽然不能参加战斗，但我可以治疗伤员。

罗伊：但是……

修女：我突然向您提出这么冒昧的请求，就让我做一些力所能及的事情吧。

罗伊：好吧，但你一定要注意安全啊。

修女：是，衷心感谢您。

在战斗中，先前雇佣的佣兵团出现。有了他们的帮助，罗伊他们一口气消灭了敌人，进入了城堡。

马利那斯：罗伊殿下！地下室的房间里关着一个女的。

罗伊：大概就是修女爱琳所说的女主人吧，去看看。

很快，女性被救了出来

爱琳：公主！

基蕾维亚：爱琳！太好了，你平安无事。一向文静的爱琳居然做出这么鲁莽的事……虽然你是为了我，但我很担心你啊。

爱琳：无论如何也要把公主救出去……

基蕾维亚：好了，多亏你我才得救，谢谢。这位就是我们的恩人吧，请问您的名字是……

罗伊：我是费雷侯爵艾利乌德的儿子罗伊。

基蕾维亚：……失礼了，我是……

爱琳：啊，这个……

基蕾维亚：没关系的，爱琳。我叫基蕾维亚。

罗伊：基蕾维亚？难道！你是贝伦国王的妹妹……

基蕾维亚：没错。

马利那斯：什、什么！你是与我们为敌的……

罗伊：马利那斯，我想先和她谈一谈，你给我点时间好不好？

马利那斯：既然罗伊殿下已经这么说了……好吧。

罗伊：你真的是基蕾维亚公主？

基蕾维亚：对，也许你无法相信。

罗伊：不，从你的言谈举止中我可以看得出你确实是一个公主。但是我有一个疑问，刚才碰到爱琳的时候她说你来这里是为了见利基亚诸侯？

基蕾维亚：是的。

罗伊：身为贝伦公主，为什么这么做？

基蕾维亚：寻求和平之路……我想找到能尽快停止战争的办法，如果我能和利基亚的诸侯们谈一谈的话……

罗伊：战争可是由你哥哥发起的，你阻止得了吗？

基蕾维亚：我想阻止，不，是必须阻止。

罗伊：我明白了，不管怎么样，你就先随我们和利基亚同盟军会合吧，到了那里再听从奥斯迪亚侯爵海科特鲁殿下的安排。

基蕾维亚：你真的肯带我去？

罗伊：嗯，我也想找到避免战争的方法，即使可能性很小。

基蕾维亚：谢谢你！非常……感谢你。

第三章 迟到的人

位于费雷领地北边的阿拉芬城目前集结了利基亚同盟军的大部分主力，各领主打算一同商议如何抵抗贝伦军的进攻。罗伊一行人连同基蕾维亚一起打算先赶往此处。但是，就在距离阿拉芬城还有半日路程的时候，从城中传来了惊人的消息："利基亚同盟军受到贝伦军中号称三龙将的其中两人——布尔尼娅将军和纳修将军部队的袭击，几乎全军覆灭……"素来以勇猛善战著称的利基亚同盟军居然如此惨败，愕然的同时，罗伊决定尽快赶过去确认一下城市的现状，并寻找生还者。

阿拉芬城内，莉莉娜的父亲终于被强大的敌人抓住了……

布尔尼娅：陛下，敌方的盟主带到了。

泽费鲁：带上来。

海科特鲁：唔……你就是贝伦国王泽费鲁！

泽费鲁：奥斯迪亚侯爵海科特鲁啊。你能和我贝伦军的二位龙将战斗到现在，不愧是利基亚同盟的盟主……但你始终是个凡人，死心吧。

海科特鲁：为什么……

泽费鲁：嗯？

海科特鲁：我们利基亚诸侯和邻国贝伦世代交好……对你泽费鲁也从来没有失礼之处，为什么还……

泽费鲁：礼数？哼，别说这么无聊的事。利基亚……不，为了"解放"全世界，整个大陆都应该由我统治，讲礼数是没有用的。

海科特鲁：解放？

泽费鲁：这和将死的你没什么关系，来人！把他扔到地牢里去！

布尔尼娅：那么陛下。我就回萨卡草原去了……陛下，恕属下多嘴，还是不要重用不可靠的人比较……

泽费鲁：你说伊多？

布尔尼娅：在士兵当中都称她为"黑暗巫女"，此人有很多可疑之处。

泽费鲁：布尔尼娅，你不相信我的判断？

布尔尼娅：没，没有这回事！我只是……

泽费鲁：那么，你只要听从我的命令就行了。

布尔尼娅：……是。一切听从陛下吩咐……

城外，罗伊等人终于赶到，一个表情冷酷的少年突然来访……

罗伊：海科特鲁大人还活着，是真的吗？

查德：嗯，没错。我亲眼看见贝伦士兵把他带到城里去了。

罗伊：你是叫查德吧？你对阿拉芬城内部很熟悉吗？

查德：是……你们莫非是要去救人？放弃吧。他们的主力部队虽然已经离开，但城中还是有很多敌兵的，我不能眼看你们送死。

罗伊：我知道，但我们不能失去奥斯迪亚侯爵，只要敌人的主力部队不在就有胜算。

查德：……那么我和你们一起去，可以在城中给你们引路。

罗伊：你不必勉强。只要告诉我们城中的结构，就……

查德：我也……憎恨贝伦国。让我加入你们吧。城里的宝箱和门就交给我来开吧！

基蕾维亚：……罗伊殿下，对不起。哥哥他……没想到会这么快进攻利基亚。怎么办？

罗伊：公主，现在说什么都晚了，您也不必责怪自己。利基亚同盟只要有海科特鲁大人在就一定可以东山再起，所以一定要把阿拉芬城攻下来。也为了莉莉娜……大家出发吧！

罗伊他们的攻城战开始了，而在城内……

泽费鲁：纳修！……怎么回事，外面怎么这么吵？

纳修：大概是敌人的残党，一些不堪一击的家伙。

伊多：陛下，要出动"龙"吗？

纳修：不，"黑暗巫女"阁下，不用您出手，让我们来就可以了……

泽费鲁：伊多，这次就算了。先按照计划返回贝伦吧。

伊多：是，既然陛下这么说了……

泽费鲁：那么，我们就先回贝伦了。纳修，利基亚的事情就交给你了。

纳修：……利基亚的残党们怎么处置？

泽费鲁：逆我者亡，一律格杀勿论。

纳修：女人和孩子……也一样？

泽费鲁：当然。要斩草除根。

纳修：您放心吧，哦呵呵……

二人离开后

纳修：哼，陛下……那个女人。我先走了，斯雷塔，这个城就交给你了。

斯雷塔：您要出去吗？

纳修：嗯，利基亚诸侯中那些归顺的人好像给我准备了有趣的礼物，好像是艾特鲁利亚贵族的小姑娘……呵呵呵。

斯雷塔：艾特鲁利亚……想必一定是个美人吧。

纳修：嗯，年龄可能还有点小，不过是个美人。



斯雷塔：祝您玩得高兴，一路上要小心。

纳修：你要小心周围利基亚的残党，要是出了什么问题我就把你大卸八块。

斯雷塔：您不要开玩笑……

纳修：哦呵呵呵……

激战中，查德在城外一间村庄见到了一个熟悉的身影——露。原来他已经打算好，准备与查德一起加入战斗行列。为了给曾经收留过他们的孤儿院的院长报仇……

攻入城后。

马利那斯：罗伊殿下，奥斯迪亚侯爵被关在地牢里！

罗伊：是吗！那么，没受伤吧？

马利那斯：这个……受了很重的伤……

海科特鲁：罗伊吗……

罗伊：海科特鲁大人！伤势……这么严重……要赶紧治疗！抓住我肩膀。

海科特鲁：不必了……我已经快不行了……

罗伊：海科特鲁大人……

海科特鲁：……我大意了。没想到贝伦让龙族复活了……

罗伊：龙族！

海科特鲁：就是……以前，和我们人类……对抗的龙族……

罗伊："人龙战役"？我听说过。很久以前，为了争夺艾雷布大陆的霸权，人类和龙族之间发生了一场战争……

海科特鲁：没错……因为有"八神将"，最后人类获得了胜利。

罗伊：据说从此以后龙族就从大陆上消失了……只有在传说中才会出现。

海科特鲁：大家都是这么想的……但是……龙族确实还存在……在他们面前人类不堪一击。

罗伊：贝伦……怎么找到龙族的？

海科特鲁：不知道……但是，很久以前龙族就是居住在现在的贝伦国一带……而且，创建贝伦国的就是"八神将"之一的哈鲁特穆德……可能和这有一些关系……咳、咳。

罗伊：海科特鲁大人！

海科特鲁：罗伊……去奥斯迪亚……我想让你代替我指挥留守的奥斯迪亚军。

罗伊：这我……

海科特鲁：没关系……在奥斯迪亚……有可以对付龙族的武器……

罗伊：武器？

海科特鲁：……我已经交给我女儿莉莉娜了……还有……我女儿也拜托你了……虽然看上去很坚强，但她毕竟还是个孩子……你帮帮她。

罗伊：……我知道了。交给我吧。

海科特鲁：……真想再见莉莉娜……一眼……

罗伊：海科特鲁大人！

第四章 同盟崩溃

按照海科特鲁留下来的遗言，罗伊一行人开始向西边莉莉娜留守的奥斯迪亚领地进发。途中，他们要经过利基亚诸侯中由艾利克侯爵掌管的拉乌斯领土。这里有辽阔的草原，还有奔流的河水……在这么宁静的环境下，谁也不会想到一个可怕的阴谋正在向罗伊他们逼近。

城堡中。

艾利克：纳修阁下。

纳修：艾利克卿，你归顺贝伦的决定非常正确。

艾利克：遵守那个什么古老的盟约对于我们来说没有前途，我们的未来在贝伦王国……。

纳修：你的想法很好，呵呵呵……那么，礼物在哪？好像不在这里。

艾利克：噢，当然已经为您准备好了！在别的房间，呵呵……是个不谙世事的小姑娘，好像是在寻找她参军的哥哥，轻易就被我们搞到手了。喂，把人带过来！

克拉丽蕾：这里是？哥哥，格林哥哥在哪？

纳修：欢迎你来，克拉丽蕾阁下。

克拉丽蕾：你是谁？

纳修：我是纳修，贝伦三龙将中的一人。我会比你哥哥更加疼爱你的喔，呵呵呵。

克拉丽蕾：……哼。

纳修：有什么不对的么？克拉丽蕾阁下。

克拉丽蕾：和哥哥比？就凭你？也不拿镜子好好照照自己。服饰、发型、用语都那么庸俗下流。

纳修：下、下、下流！你说我庸俗下流？

克拉丽蕾：你这样的家伙简直比哥哥差了十万八千里！

纳修：你！不、不可饶恕！你这个小姑娘，居然敢说我下流！

士兵：纳修阁下，有来报说阿拉芬城被敌人攻占了！

纳修：什么！斯雷塔呢？

士兵：这个……下落不明。报告说敌人是利基亚同盟的残党，首领是费雷家的长子罗伊……

纳修：哼！艾利克卿，把这个小姑娘关到牢里去。等我回来再好好教训她！封锁所有前往奥斯迪亚的通路，那些家伙或许会从这里经过。

士兵：是！

克拉丽蕾被关进了城内牢房中。因为一句"让你去见见你那军务繁忙的哥哥如何？"，天真的她就被敌人带到了这里。甚至因为不满纳修的模样，而破口大骂……

克拉丽蕾：竟然被关在这种地方……

路特加：喂。

克拉丽蕾：谁！

路特加：我是城中的佣兵。出来，艾利克侯爵要见你。

克拉丽蕾：不要！那群庸俗下流的男人……

路特加：……好了好了，赶快出来！

克拉丽蕾：放开我，无礼的家伙！你知道我是谁？

路特加：……

克拉丽蕾：我说放开我！

力气终究不如男人，很快她被拉出了城。

克拉丽蕾：放开我！我说放开我……

路特加：安静点，要不然就逃不出去了。

克拉丽蕾：你……

路特加：从这里出去外面树下拴着一匹马，你骑上赶快跑吧。

克拉丽蕾：……为什么？你为什么帮我？

路特加：我和贝伦王国有仇。

克拉丽蕾：有仇？

路特加：这和你没关系。

克拉丽蕾：你这么说我就更感兴趣了。

路特加：时间不多了，快走！

克拉丽蕾出城，放眼一看，立刻花容失色！

克拉丽蕾：这里……这里不是战场吗？那个剑士，考

虑得也太不周全了！要把女士送回家才是绅士嘛！哼……可是，我是为了和哥哥见面才自己从家里跑出来的……真狼狈啊，怎么办才好……

城中。

艾利克：噢，来啦！我等着你呢。

路特加：……有什么事？

艾利克：城外我军正在苦战，你带几个人出去援救吧。

路特加：……

艾利克：你听见没有！马上出兵……

路特加：我知道了。准备好我就出城。

艾利克：哼，招人讨厌的家伙。只有剑法好像还不错。

四处逃跑的克拉丽蕾，几乎已经不知该如何是好。这时她幸运地冲到了罗伊的跟前。

克拉丽蕾：等一下，说你呢！

罗伊：唔？我？

克拉丽蕾：难道还有别人吗？你是这里的首领吧？正好。你来保护我吧。

罗伊：啊？

克拉丽蕾：没听见吗？我说让你保护我。

马利那斯：什么什么呀，你这个小姑娘给我住嘴！

克拉丽蕾：我没跟你说话，你给我退下去。

马利那斯：什、什么！

罗伊：好了好了，马利那斯。她好像正在被城堡里的军队追赶，是想让我们保护你吧？

克拉丽蕾：嗯，是的。

马利那斯：什、什么态度！厚颜无耻！我们这里不需要没有用的小姑娘。

克拉丽蕾：我叫克拉丽蕾！不要叫我小姑娘好不好？我告诉你我有什么用！我会使用魔法杖给受伤的人治疗……

罗伊：和我们并肩战斗？

克拉丽蕾：……当、当然啦。我什么都不做你们大概也不会保护我……

罗伊：那么谢谢你了！和贝伦国战斗当然是实力越强越好。我叫罗伊，请多关照，克拉丽蕾。

克拉丽蕾：彼此都……哼！别想跟我套近乎。

战场上克拉丽蕾和路特加相遇。

克拉丽蕾：啊！你……

路特加：什么，你还在这里。

克拉丽蕾：什么叫还在？把我一个人仍在战场上居然还能说出这种话！我要是稍有大意早就没命了。

路特加：你还没死真幸运。你就是为了说这个？

克拉丽蕾：等一下！你想就这么把我一个人留在这？男人要有男人的样子，负起责任来。

路特加：负责？什么意思？

克拉丽蕾：送女士回家是男人的义务！居然半道上就把人家抛下不管，从来没有从别人那里听到过这样的事情。

路特加：……到底，你想要说什么？

克拉丽蕾：你不是对贝伦王国有仇恨吗？既然这样，你就加入我们吧，我们是和贝伦敌对的……

路特加：等一下！真的吗？

克拉丽蕾：啊，怎么了？

路特加：这军队是和贝伦敌对的？

克拉丽蕾：嗯，首领好像是叫罗伊。

路特加：……好，明白了。我加入你们一起战斗。这下你没话说了吧。

克拉丽蕾：嗯，这个……喂！重要的不是"和贝伦战斗"，而应该是"保护我"。

战斗结束。

马利那斯：罗伊殿下，拉乌斯兵的抵抗已经停止了。

罗伊：好。传令给大家，休息一下。

马利那斯：是。

基蕾维亚：罗伊殿下……没受伤吧？

罗伊：……艾利克莫非早就已经投靠了贝伦……我本来以为利基亚同盟能够团结一致的，贝伦的家伙们太卑鄙了！

基蕾维亚：……对不起。

罗伊：啊对不起！我没考虑到公主的心情。

基蕾维亚：没什么……这是人之常情。

罗伊：接下来我们要去西边的奥斯迪亚，可是现在海科特鲁大人已经过世，利基亚同盟必定会变成一盘散沙。和平的希望……很遗憾，或许已经没有了。公主您回国吗？如果需要什么帮助……

基蕾维亚：不，如果不麻烦的话，请带我一起走。

罗伊：怎么会……但是，您为什么要……？

基蕾维亚：……哥哥他错了。为了争权夺利而让龙族复活……如果这就是哥哥所说的'解放'的话，那么我一定会阻止他。

罗伊：世界的"解放"？

基蕾维亚：嗯，哥哥经常提到。必须要解放世界……这次的战争也是因为这个……具体的，我也不太清楚……可哥哥不会是只想征服世界那么简单，一定有什么理由，但不管怎么说发起战争是不对的。

罗伊：……基蕾维亚公主。

第五章 炎之纹章

拉乌斯领主艾利克侯爵的通敌阴谋暴露使罗伊等人受到很大震撼。艾利克还说出被叛者并非只他一人。利基亚是罗伊的故乡……但现在已经不再是一块安宁的净土。为了避免再碰到叛军，一行人走的都是人烟稀少的山间旧路……

马利那斯：罗伊殿下，附近村民想拜托咱们一件事情……啊，你看又来了！

村民：您就是费雷家的罗伊殿下吗？

罗伊：是的。有事想拜托我？

村民：我们想让您把这附近的山贼赶跑！

罗伊：山贼？

村民：山腰里的那座古城现在已经变成山贼们的老窝了。

罗伊：没有军队守卫吗？

村民：……听到利基亚同盟败北的消息，全都跑光了。剩下我们这些百姓每天都胆战心惊的。没有什么别的求您的，这个忙您一定要帮啊！

马利那斯：罗伊殿下，他们虽然很可怜，但如果我们

不快点赶路的话……



罗伊：我知道。可是不能抛下他们不管！

马利那斯：罗伊殿下？

村民：您决定帮助我们吗！可以的话，您可以从秘密之门走。虽然很长时间没有使用了，但从那里穿过去就是城堡了。

罗伊：明白了。马利那斯！立即向城堡进发，消灭山贼！

在附近的村中。

约迪：那么，德罗西，就拜托你了。

德罗西：是。司祭……神父到底到什么地方去了……突然就不见了，护卫不就没有意义了吗。

她很焦急，因为她是负责保护神父的护卫。而神父这时却在……

女村民：神父，我……

神父：好了好了，你不用说了。今晚我们好好谈一谈……

德罗西：啊，找到了！神父！

神父：唔，德罗西。

女村民：那么，我先走了……

神父：啊，等一下……哎呀哎呀，你这个德罗西。一看见你这张可怕的脸人家就跑掉了。

德罗西：我的脸就是这么长的！神父，不去把那个女孩子叫回来吗？

神父：我不想让人家误解……我只是拯救迷途羔羊的人……

德罗西：但是，为什么要定在"今晚"？

神父：……咳，先不要提这件事，你有什么事情吗？

德罗西：啊，对了对了。利基亚同盟军很快就要到这附近来了。

神父：什么！那么基蕾维亚公主应该也在其中了。

德罗西：如果从艾利米努教总部传来的消息没有错的话，应该是的。

神父：既然是这样，我们要赶快和他们会合！

德罗西：……

神父：怎么了？德罗西。

德罗西：……基蕾维亚公主，好像是个非常漂亮的美人。

神父：你说什么话……好，快走吧。

成功消灭了山贼。

马利那斯：罗伊殿下！大事不好！艾利米努教团的僧侣来找殿下您和基蕾维亚公主了！

罗伊：他们知道基蕾维亚公主和我们在一起？

马利那斯：是的，到底是怎么回事呢。

罗伊：不知道……我一个人去看看吧。

基蕾维亚：罗伊殿下，我没事的。我们一起去见吧。实际上，哥哥和艾利米努教团之间的关系近年来一直在恶化，虽然不知道是什么原因，但我想教团不是我们的敌人。

罗伊：原来如此，那么把人带过来吧。

神父：罗伊殿下，您好。我是艾利米努教团的萨乌尔。

罗伊：您好。

萨乌尔：还有……噢！这位就是基蕾维亚公主吧？果然象传说中的那样美丽！

基蕾维亚：……？

萨乌尔：嗯，基蕾维亚公主，您知道炎之纹章在哪里吧，现在带着么？

基蕾维亚：你怎么知道的……

萨乌尔：我们教团的贝伦支部发来消息，封印神殿中的炎之纹章不见了，并且同时公主您也从贝伦消失了。

基蕾维亚：……

萨乌尔：我是从教团派来确认这件事的。为什么，为什么你要拿走纹章？

基蕾维亚：……为了阻止哥哥。

萨乌尔：哥哥……你说的是贝伦国王泽费鲁吧。您知道这纹章是什么东西吗？

基蕾维亚：以前父亲曾对我说过……纹章是使封龙剑觉醒的钥匙……但是具体是什么意思不清楚……哥哥很害怕让纹章落到别人手里。

萨乌尔：国王是害怕它落在敌人手上吧……你想用它来阻止贝伦对别国的侵略？

基蕾维亚：是的，但是战争已经爆发了……

萨乌尔：我代表艾利米努教团问您一句，今后打算怎么办？

基蕾维亚：……不管怎么说，看来我现在必须要回答您了？

萨乌尔：想听一听您的想法。

基蕾维亚：嗯，我还没有放弃寻找停止战争的办法。

萨乌尔：原来如此。我可以和您一起去么？

基蕾维亚：如果罗伊殿下允许的话。

罗伊：我没意见。

基蕾维亚：……罗伊殿下。实在是给您添麻烦了。

罗伊：不，这没有什么的，如果您能够找到停止战争的方法就好了。

第六章 圈套

艾利米努教团神父萨乌尔和护卫德罗西加入了队伍。罗伊一行人离开了山路，进入了位于奥斯迪亚领土东南方的特里亚侯爵的领地。性格温厚的特里亚侯爵奥伦是死去的海科特鲁的堂兄弟，他这里对于罗伊他们来说本应该是最安全的地方。但是贝伦王国的魔掌已经伸向了这里……

城中，一个细小的身影神不知鬼不觉地溜了进来。

女孩：哈！终于溜进来了，这里好像没有什么值得偷的东西嘛。北边的别馆卫兵比较多，还是不要靠近的好，那里大概有什么东西。啊，有人来了……

魔法师：一切都准备好了吧。

士兵：是，城中各处都配备了士兵。

魔法师：等把他们都引到里面后就全部拿下，就像暗杀特里亚侯爵奥伦时那样。注意别伤到了基蕾维亚公主，其他的人一律处决！呵呵呵……有了"灰色之狼"的孙女，再加上基蕾维亚公主……贝伦一定会出高价的。

女孩：嗯……事情开始变得有趣了。

城中客房，罗伊一行受到了热情接待，暂时住在了这里。

马利那斯：哎呀！终于可以放松一下了，罗伊殿下。今晚一定要好好睡一觉！

罗伊：怎么搞的？特里亚侯爵旁边那个男的……

马利那斯：您说瓦古纳？怎么，有什么地方不对？

罗伊：看上去像是一个独断专横、惟我独尊的人。还有，他说因为特里亚侯爵病了所以不能相见……似乎有点可疑。

马利那斯：嗯，确实。

萨乌尔：罗伊殿下，打扰了。房间外面聚集了很多士兵……

德罗西：好像不只是在巡逻的样子。

罗伊：难道……

？？：这不正是个机会吗？

罗伊：谁？

女孩：你好～

罗伊：你是谁？

女孩：我是谁都无所谓。刚才我在大厅偷听到有人谈话，好像要把你们骗进去。

罗伊：特里亚侯爵不是这种人！

女孩：啊，你说的那个人好像已经被那个黑暗魔道士暗杀了。

罗伊：什么？

女孩：好像还要把你们作为礼物献给贝伦国王。

马利那斯：罗伊殿下，不知道这个小姑娘的话可不可信……

女孩：信不信由你，但到时候后悔了可别怪我没说过。

基蕾维亚：罗伊殿下……这……

罗伊："咱们出去看一看。如果我们是他们的目标，他们一定会有所行动的。

女孩：出去的话，我建议你们从北边的别馆走～那里连着后门，可以从院子里跑过去。

出门后

黑暗魔道士：罗、罗伊殿下，您要去哪里？我想带您参观一下馆内……

罗伊：我有一点急事，实在对不起，我们就先告辞了。

黑暗魔道士：什、什么……您要是就这么回去了，主人会骂我招待不周的。无论如何请您在这里住一晚。

罗伊：这不能怪你，我直接去和奥伦大人说吧。顺便我也想去看望一下病情，麻烦您给我带路。

黑暗魔道士：可是，主人病重，现在无法见客……

罗伊：那么，我就此告别了。

黑暗魔道士：……你一定要走？

罗伊：……

黑暗魔道士：那么你就死在这吧！大家听着！把这些家伙统统杀掉！

罗伊：啊！果然如此！

萨乌尔：罗伊殿下！即使就这样逃出去他们也会追上来的。

罗伊：那我们就占领这里！大家跟我来！

反攻战开始了……打斗声传进了一间牢房

女孩：这么吵……好像打起来了，外面发生了什么事？谁？

罗伊：这里怎么会有个女孩子……

女骑士：你不是这里的人？

罗伊：……你是？啊，我叫罗伊。

女骑士：我叫斯，外面的打斗声音就是因为你？

罗伊：声音？

斯：战斗的声音。

罗伊：嗯，我们正在和这里的士兵战斗。

斯：好，那么我就加入你们。这里的军队是我的敌人。

罗伊：这到底是……

斯：借我一把弓，我可以帮你们。

战斗结束

罗伊：……原来如此，你是萨卡草原部族长的孙女……

斯：爷爷是萨卡草原第一强者，被人们称为"灰色之狼"。

罗伊："灰色之狼"……我也听说过。但是你怎么会在利基亚？萨卡草原在很远的东方啊。

斯：因为贝伦侵略了萨卡。我们库特拉决定和贝伦交战。爷爷让部族的女人和孩子逃到利基亚来，但是……出现了叛徒。路上我们遭到了朱特族的袭击，他们投靠了贝伦……

罗伊：……

斯：大家都走散了。我杀开一条血路逃到了这里，这里的领主特里亚侯爵奥伦大人对我十分好，可是这里的魔道士瓦格纳暗杀了奥伦大人，夺取了城堡的控制权。我也……

罗伊：被捕了……

斯：你们在和贝伦交战？

罗伊：嗯。我们的国家也遭到了贝伦的侵略。

斯：那么就让我们一同战斗吧。和贝伦交战也算是帮助爷爷。我也想为奥伦大人报仇。

罗伊：我们要前往奥斯迪亚。和去萨卡草原是相反的方向，你会一起来吗？

斯：没关系，不管在哪里都会有大地和天空。大地就如母亲，天空就如父亲，是不会消失的。

马利那斯：罗伊殿下，大事不好！我们派往奥斯迪亚的使者回来了，好像奥斯迪亚正处于内乱状态。

罗伊：什么！

马利那斯：据说是"投降派"发动了叛乱……

罗伊：那么莉莉娜呢？

马利那斯：成俘虏了。现在叛军占领了奥斯迪亚城，不过一些忠心的骑士仍然在和叛军进行激烈的交战。

罗伊：这可不行，马上出发去奥斯迪亚！莉莉娜，你要坚持住啊！

第七章　奥斯迪亚的叛乱

得知了叛乱消息的罗伊等人立即赶向了奥斯迪亚。根据在途中收集到的情报，奥斯迪亚侯爵海科特鲁的部下雷刚斯将军指使下属迪比亚斯发动叛乱，投靠了贝伦王国。留守在奥斯迪亚的莉莉娜也被雷刚斯囚禁了起来。罗伊等人决心一定要把莉莉娜救出来。在奥斯迪亚等待他们的，将是一场残酷的战斗。

城中

雷刚斯：迪比亚斯，城外的情况怎么样？

迪比亚斯：嗯，现在非常安静。但是海科特鲁雇来的那些伊利亚佣兵仍然在作顽强抵抗。

雷刚斯：我们出更多的钱把他们雇过来不就行了吗！

迪比亚斯：伊利亚的佣兵骑士团素来是以忠诚于雇

主而闻名的呀。
雷刚斯：混账！贝伦三龙将之一的纳修将军马上就要到了，到时候如果我们还不能把这里搞定岂不会被人家小瞧？
迪比亚斯：您说得对。
雷刚斯：莉莉娜是我们最后的一张牌，把她拿出来做挡箭牌的话那些人大概就会乖乖投降了，不过这一招只有在最后关头才能使用。再说伊利亚佣兵骑士团和他们的同伙怎么会是我们奥斯迪亚军精锐部队的对手呢！迪比亚斯，你带人和贝伦派来的龙骑士一起消灭城外的敌人，我到城里去。
迪比亚斯：是！
城外，罗伊等人赶到
罗伊：马利那斯！参加叛军叛乱部队的大概有多少人？
马利那斯：相当多。都是些忘恩负义的家伙，眼看奥斯迪亚不行了就全都投靠了敌人，真是可恶啊。
罗伊：是么……
马利那斯：不过也有好消息，伊利亚的佣兵骑士团发来消息说要联合我们一起向叛乱军发动进攻。
基蕾维亚：伊利亚的佣兵骑士团？
马利那斯：是的，他们和奥斯迪亚军签署过一起与贝伦王国战斗的协约。
罗伊：好是好，但如果他们得知海科特鲁领主已经去世的消息，那么协约不会就变成废纸一张了么。我们可不可以重新雇佣他们？
马利那斯：罗伊殿下，骑士团的人已经得知海科特鲁领主去世的消息了，但还是提出要和我们一同战斗。
罗伊：身为佣兵，他们怎么会这样？
马利那斯：伊利亚是一块土地并不富饶的地区，佣兵交易可以说是那里的主要产业之一，出于信用上的考虑一般他们是绝对不会背叛雇主的。以前我也只是听说，没想到还真是这样。
罗伊：嗯，这下我们又有强援了。
马利那斯：上天总是眷顾好人的。不过，骑士团传来情报说贝伦的将军和龙骑士部队就快到达这里了……要是和叛乱部队合到一处可以说我们就没有胜利的希望了。
基蕾维亚：罗伊殿下……怎么办？
罗伊：……艾特鲁利亚王国也许会派来援军。
基蕾维亚：艾特鲁利亚！他们会么？
罗伊：艾特鲁利亚王国的“魔道将军”塞西莉亚曾经是这里的驻留武官，我来这里留学时她是我的老师，教会了我很多东西，她一定会帮助我们的。
马利那斯：罗伊殿下，我反对！利基亚内部的事情似乎不应该让外人插手吧……
罗伊：这个我明白，但是现在利基亚自身也处在生死存亡的危机关头啊。与其怕这怕那的瞻前顾后，还不如拼死一搏。再不行动就来不及了，我这就给塞西莉亚将军写信，麻烦你尽快送到艾特鲁利亚去。
马利那斯：……是！就交给我好了！
罗伊：拜托了。好，咱们把奥斯迪亚夺回来！
斗技场，一男一女正在对练
诺亚：好像战斗开始了。那么，菲尔，我要走了。
菲尔：谢谢你教会我这么多东西，诺亚。
诺亚：你当初一进来就说想和我比赛，着实让我吃了一惊。
菲尔：抱、抱歉，那是我第一次来斗技场……
诺亚：要是碰到厉害的对手可是会有生命危险的，在斗技场战斗可要看好对手啊。
菲尔：如果遇到危险就要立即退出战斗，对不对。
诺亚：没错。不要钱没赚到反而把命搭进去了。等练得再强一些再进去就是了。你今后有什么打算，还想继续在这里锻炼？
菲尔：不……我想去西方的岛屿转一转。
诺亚：你说的是西方三岛？怎么想起去那么偏远的地方？
菲尔：听说那边在开发矿山，所以集结了许多人，应该武者修行的好地方，并且……西方三岛是死去的母亲初次和父亲相遇的地方。母亲和我一样是一个云游世界的修行武者……
诺亚：唔……没看出来。
菲尔：怎么？
诺亚：本来以为你脑子里想的全都是怎么让自己变得更强，没想到也有浪漫的一面。
菲尔：啊？你！不要嘲笑我！
诺亚：哈哈哈……
很快，诺亚见到了罗伊一行，身为佣兵的他，毫无犹豫地加入了队伍。
靠着那些已经失去了雇主的佣兵的努力，战斗得以在短时间内结束。
城内
罗伊：好，城外已经平定了，剩下的就是城内了！一定要把莉莉娜救出来！



马利那斯：罗伊殿下，我们现在正在攻城门。您的心情可以理解，但要稍微再等一下。
罗伊：……莉莉娜。
马利那斯：说到莉莉娜殿下，罗伊殿下您还记得海科特鲁大人最后说的话吗？
罗伊：关于龙族的事情？海科特鲁大人和父亲一样，在利基亚是屈指可数的悍将。没想到他的军队在这么短的时间内就被消灭殆尽……
马利那斯：贝伦的龙骑士军队是相当厉害的。
罗伊：龙族的力量……让人无法想象。到底什么样的武器才对龙族有效？
马利那斯：只有“神将器”才行吧。
罗伊：神将器？从古时传下来的……
马利那斯：是的。“八神将”和龙族战斗时所使用的特殊武器。
罗伊：要是有了这个武器，就能够与龙族抗衡了吧。但是为什么会在奥斯迪亚？
马利那斯：也许只有莉莉娜殿下才知道吧。嗯？罗伊殿下，城门已经打开了，咱们可以进城了！

罗伊：好！我们攻进去把莉莉娜救出来！

第八章 再会

莉莉娜的父亲——领主海科特鲁在奥斯迪亚被人们称为猛将，在他手下有一支主要由装甲骑士和重铠骑士组成的强悍军队。由他们守卫的奥斯迪亚城以前从未被敌人攻陷过。数百年来，这个坚不可摧的神话一直在延续着。但是现在，这段历史将要被罗伊一行人所终结。

得知了罗伊军攻进城内的消息，敌人开始动摇了

雷刚斯：什、什么！敌人攻到城里来了？迪比亚斯那家伙到底在干什么！看来伊利亚骑士比我想象的还要强一些，还是他们的同伙太多了？不管怎么说这座城是坚不可摧的！来人！不能让敌人在城内这么放肆，要尽快把他们消灭掉！城内各处都配备好兵力，尤其是在王座周围。然后，趁乱悄悄去把莉莉娜杀掉！

士兵：不是要留活口吗？



雷刚斯：我本来是想留着她牵制敌人的，但是现在部队内部很多人还是对她有感情，如果把她拿出来做人质恐怕会降低我军士气。

士兵：但是，杀死她的话不就更加会……

雷刚斯：所以我说要悄悄的！派弓箭手去做，可以把责任推到敌人身上。快去！

士兵：是，是……

另一方面，在罗伊面前出现了一个人

阿斯托尔：你就是利基亚同盟军的罗伊将军？

罗伊：你是？敌人？

阿斯托尔：放心，我是你们的朋友。我叫阿斯托尔，是奥斯迪亚侯爵的部下。

马利那斯：对不起，你说你是奥斯迪亚侯爵的部下？我怎么好像没见过你

阿斯托尔：这位大叔，我明白你的意思。我是从事负责收集敌人情报的"地下工作"的。

马利那斯：原来如此。

阿斯托尔：大约一个月前，我接受奥斯迪亚侯爵的命令去各地收集情报，但是在阿拉芬附近突然得知侯爵去世的消息。赶回来的时候雷刚斯和迪比亚斯已经发动叛乱了，我一定要把莉莉娜殿下救出来。

罗伊：我们的心情和你是一样的，咱们携手来渡过难关吧。你知道莉莉娜现在在哪里么？

阿斯托尔：当然，收集情报是我的老本行。莉莉娜殿下被关在城中一个小屋子里，而雷刚斯占据着王座。

罗伊：好，出发。我们要在贝伦的纳修将军到达之前击败叛乱军，救出莉莉娜！

在战斗中，大家都得到了以A骑士巴司为首的3人的帮助，士气大涨。可几乎没有人注意到，一个小女孩的身影，悄悄地出现在众人附近……除了罗伊。

女孩："嘿嘿嘿，和我想的一样，又打起来了。这些人真讨厌，就知道打仗，真没意思。嗯，好不容易进来一次就多拿点东西好了。

罗伊：啊！

女孩：哼，没想到又碰到你了，哈哈哈……

罗伊：……你只是为了偷东西才来战场的吗，那样的话你还是早点离开吧，这样做不好。

女孩：没关系，没关系。我的目标只是那些贵族，他们也不在乎那点东西。

罗伊：不是这个问题。

女孩：哼……那我就问问你，你以为自己很了不起吗？你们这些贵族随便指使住在"自己的领地"的人们，又将那些人辛苦种出的粮食夺走！

罗伊：可是，我们也会保护人们过安宁的生活……

女孩：什么保护！现在不就是在打仗吗？

罗伊：这是因为贝伦王国的侵略啊，我们在反抗侵略者……

女孩：为了保护就什么都可以做了？就可以烧毁村庄，使土地荒芜？

罗伊：烧毁村庄……那只是偶然的……

女孩：……我的村庄就被当地领主给烧掉了，"因为贝伦的侵略，这么做是战略必要的。"是吗？

罗伊：这、这个……

女孩：失去了家园、土地的人们流离失所……"偷别人的东西不好"？哼！你们这些夺走人们土地、厚颜无耻的家伙们有什么资格来说我！

罗伊：怎么说呢……

女孩：啊，话题说得太沉重了。我不想说这些，好像要让人怜悯似的。都是被你引起来的。

罗伊：我、我……那个……

女孩：看来你是想要阻止我了，好吧，那我就先走了。再见。

望着女孩子的背影，罗伊呆在了那里，无言以对……

温蒂与波尔斯在战斗中再次相见

温蒂：哥哥！你回来了！

波尔斯：啊，这不是温蒂吗，你也没事太好了。唔？怎么这副打扮？难道，你也加入了奥斯迪亚骑士团？

温蒂：是的，前两天刚刚进行了骑士宣誓仪式。

波尔斯：为什么？出发前我不是对你说过，战斗的事就交给我们，你要为自己的将来考虑啊！

温蒂：是，我考虑了很多，但还是想走这条路。

波尔斯：但是……

温蒂：我不想只是等待着哥哥从战场上回来，我也会像哥哥一样成为一名了不起的骑士的。

波尔斯：……

温蒂：哥哥？

波尔斯：就按照你自己的信念去做吧。爸爸妈妈如果还在的话，一定也会这么说的。只是，你选择的这条路前方会布满荆棘。

温蒂：是，我一定会坚持下去的！

激战终于结束，大家成功将莉莉娜从危机中拯救了出来。

罗伊：莉莉娜，咱们终于把城夺回来了。

莉莉娜：谢谢，多亏了大家的协助。太好了，总算没

给父亲添什么麻烦。

罗伊：……

莉莉娜：罗伊，父亲他还在阿拉芬吗？听说那边的战况非常严峻，一时还结束不了？

罗伊：莉莉娜……你还什么都不知道？

莉莉娜：嗯？什么事？

罗伊：……你不要太伤心，海科特鲁大人……已经去世了。

莉莉娜：……

罗伊：对不起，我们赶到阿拉芬的时候城堡已经被贝伦占领了……

莉莉娜：……这不是你的错……不必道歉。

罗伊：海科特鲁大人那时候……已经深受重伤。如果我们能够早点到的话……

莉莉娜：不、不要太放在心上……我有心理准备……身为武士的女儿，我是不会惊惶失措的……

罗伊：莉莉娜……

莉莉娜：大家应该早点把这个消息告诉我的，我没事。你们太在意我的感受了，我能挺住的……

罗伊：莉莉娜，在我面前你不必压抑自己。

莉莉娜：罗伊……我……我……

罗伊：我会保护你的。

马利那斯：罗伊殿下，大事不好！贝伦的龙骑士攻到奥斯迪亚城里来了！

罗伊：什么！已经到了！

罗伊马上冲了出去……结果眼前的是一片……龙骑士！

纳修：嘿嘿嘿，你就是罗伊？辛苦你了，帮我们打倒那个什么雷刚斯，给我省了不少事。那么，快点老老实实把奥斯迪亚的控制权交出来吧。

罗伊：开什么玩笑！怎么能交给你们这些人！

纳修：哦……那么说，你想用武力解决？就凭你们这点战斗力，下场会和奥斯迪亚侯爵海科特鲁一样的。

突然一个声音：到此为止吧！

这时候出现了大量的同盟军，将龙骑士团包围了起来。

士兵：纳、纳修大人！是艾特鲁利亚王国的大部队！

纳修：我看到了！到底，怎么回事……

金发男子：我是艾特鲁利亚王国骑士将军帕西巴鲁。前两天通过魔道将军塞西莉亚得知奥斯迪亚向我国发出了求援。所以现在奥斯迪亚由艾特鲁利亚王国来保护。

纳修：什、什么……

塞西莉亚：不满吗？那就较量一下好了。以你这点龙骑士部队能和我们的大军较量？

纳修：你、你这个女人……

塞西莉亚：我是艾特鲁利亚王国的魔道将军塞西莉亚，不会让你在这里胡作非为的。

纳修：唔……你……你！

士兵：纳修大人，要镇静！帕西巴鲁将军是艾特鲁利亚王国的名将，再加上魔道将军，光靠我们龙骑士恐怕……

纳修：我知道，撤退！你叫塞西莉亚是吧，咱们走着瞧！

龙骑士团撤退

帕西巴鲁：你是利基亚同盟军的罗伊将军？

罗伊：是、是的！我代替去世的奥斯迪亚侯爵率领着这里的军队。

帕西巴鲁：这对利基亚来说确实是个考验。我们艾特鲁利亚王国对侯爵的去世也感到很遗憾。

罗伊：谢谢。如果没有你们的帮助，这里就要被贝伦占领了，真的很感谢你们。

帕西巴鲁：不要谢我，我只是服从命令而已。要谢你就谢魔道将军吧，是她在国王面前坚持要派兵来救援的。

罗伊：说服了国王？

帕西巴鲁：是的……好吧，我们这样大军压境，国家后防会变空虚的，我先回去了。塞西莉亚，后面的就交给你了。

塞西莉亚：是，交给我好了。

帕西巴鲁离开。

罗伊：呼……帕西巴鲁将军，真是个不一般的人。

塞西莉亚：呵呵……你好像有点紧张嘛。

罗伊：塞西莉亚，好久不见了！

塞西莉亚：你看上去有点疲倦，不过精神好像还不错。

罗伊：嗯，多亏了你们，我们才逃过一劫。

塞西莉亚：还好我们来的正是时候。

罗伊：抱歉给你们添麻烦了。

塞西莉亚：不，保护奥斯迪亚对艾特鲁利亚来说也是有利的。

罗伊：有利？

塞西莉亚：没错。你应该也注意到贝伦王国最近的动向了吧。我们也想采取一些对策，但苦于没有什么借口，总不能直接打过去。贝伦如果再这样发展下去一定会打破力量均衡的。

罗伊：所以需要利用奥斯迪亚的求援介入进来？

塞西莉亚：没错。所以罗伊你也不必那么感激我们的。

罗伊：我明白了。咱们先过去和大家见个面吧。

塞西莉亚：呵呵……才这么几天没见，就已经变得像个男子汉了。

第九章 迷雾岛

在奥斯迪亚击败纳修将军后，罗伊等人一直在戒备贝伦的反击。可是就像是讽刺似的，贝伦王国对利基亚的进攻突然停止了，对于艾特鲁利亚发过来的谈判请求书也一直没有答复。就好像是暴风雨到来前的寂静，各方势力对此都感到很困惑。利基亚的各大诸侯中现在只剩下了费雷侯爵艾利乌德，艾利乌德召集了各诸侯的继承人到费雷来商议未来的计划。最终，决定由艾利乌德来代理盟主职务，并组织剩余的士兵再次建立起"利基亚同盟军"，保卫各诸侯领地。因为战功卓越，罗伊被选为新利基亚同盟军的首领。整个利基亚忽然恢复了活力，开始了国家的复兴之路。这时，艾特鲁利亚王国忽然向新利基亚同盟军发出了出兵援助请求，去消灭西方三岛的贼寇。虽然对此利基亚国内出现了不满的声音：为什么非要我们派兵去西方岛屿？艾特鲁利亚王国又不是在利基亚同盟的保护范围之内。但利基亚还是答应了他们的请求。为了报答艾特鲁利亚王国对自己的帮助，罗伊率领利基亚同盟军横穿过艾特鲁利亚前往西方三岛。西方三岛是在艾特鲁利亚保护下位于大陆西方的边境岛屿的总称。这里拥有丰富的地下资

源，因为有人在开采，所以也成为了各方盗贼眼中的一块“肥肉”。长期以来这里都处于毫无秩序的混乱之中……

罗伊一行在东边小岛登陆了

塞西莉亚：罗伊，这件事我也没有办法……对不起。

罗伊：不必自责，塞西莉亚，这不是你的责任。

塞西莉亚：这次宰相的举动确实有点莫名其妙，在艾特鲁利亚王宫内部也有许多不满的声音。

罗伊：发出讨伐盗贼请求的不是国王？

塞西莉亚：嗯，是宰相罗亚兹和西方三岛总督阿鲁卡尔德共同的提议。

罗伊：为什么？

塞西莉亚：……去年，发生在我们国家的那场悲剧你还记得吗？

罗伊：当然。是王室继承人米尔迪猝死的那件事？

塞西莉亚：对。

罗伊：我们虽然没有见过面，但听说他非常有才干。

塞西莉亚：是的……如果他还在的话，就不会发生现在这样的事了。米尔迪王子的死对国王摩尔德莱德陛下来说是一件无法接受的事实。国王年龄已经这么大了，本来以为可以把王位顺利传下去的……结果……那种悲伤是无法用语言来描述的。打这以后，国王整日都像是丢了魂似的，做什么事情都无精打采。宰相这时候趁虚而入，首先把我们三将军派遣到偏远的地方，让我们都没有机会见到国王。

罗伊：我在奥斯迪亚向你发出求援信的时候你不是在国王身边？

塞西莉亚：那个时候多亏了帕西巴鲁将军的帮助我才见到了国王。没想到如今宰相居然向利基亚发出求援……

罗伊：总之只要顺利完成任务我们就可以回去了。

塞西莉亚：放心吧，我会照顾好基蕾维亚公主的。

基蕾维亚：罗伊公子，我不能同你们一起去？

罗伊：这场战斗很艰苦，不知道会碰到什么危险。公主还是留在塞西莉亚将军这里比较安全。

塞西莉亚：基蕾维亚公主，请您相信我。

基蕾维亚：好吧……罗伊公子，祝你一路平安。

得知了罗伊等人来袭，海盗头头大惊，立刻叫帮手。

菲尔：斯科特大人！

斯科特：喔，菲尔啊，不好意思把你叫出来。

菲尔：外面好像很吵，发生了什么事？

斯科特：实际上，有一群不知道什么地方来的强盗攻到这里来了，岛上的百姓都危险了。

菲尔：什、什么！

斯科特：我已经派人去迎击了，但那帮强盗似乎非常善战，我们的人恐怕凶多吉少。

菲尔：怎么会这样……

斯科特：本来我也应该去的，但实在离不开这里。菲尔，能不能麻烦你……

菲尔：明白了。我去赶走那些强盗。交给我好了！不能让岛上的人们被强盗袭击！

斯科特：我还拜托了另外一个人，你们可以携手战斗。

菲尔：还有一个人？

斯科特：对。是一位叫辛的游牧族年轻人，身手还不错。

菲尔：……你……就是辛吗？

辛：啊，就是我，咱们出发吧。

菲尔：……

辛：……

菲尔：那个……

辛：什么？

菲尔：这个……辛你也是为了帮助岛上的人们参加战斗的？

辛：不……我对这个没兴趣。

菲尔：那么，是为的什么？

辛：我是被雇来的，仅此而已。

菲尔：……

辛：……

菲尔：……嗯，辛你是萨卡草原那边的人吧。

辛：是的。

菲尔：怎么会来到这么西边的地方？

辛：其实也没什么……。

菲尔：我是修行的武者，云游各地……啊，你还没有问我呢，啊哈哈……

辛：……

菲尔：呵……

辛：……我在找一个女子。

菲尔：女人？

辛：我所在的部族在贝伦王国侵略萨卡草原的时候被攻陷了。

菲尔：……

辛：族长命令我要保护好先逃出来的族长孙女。所以我才从战场上逃了出来。

菲尔：原来是这样……但愿你能早点找到她。

两人说着离开，可是……

部下：这样能行吗？让那个小姑娘去战斗……

斯科特：没事的，她要是死了，那把剑可就是我的了。

部下：剑？那把奇怪的剑？

斯科特：那是把叫“倭刀”的武器。应该能卖不少钱呢，嘿嘿嘿。

部下：原来如此。所以您才对她这么好。

斯科特：我一直都没有机会下手，这次正好是机会。你去跟在她后面，有机会就把剑抢过来！

不久，诺亚在战场上遇到了菲尔。

诺亚：菲尔，这不是菲尔吗！

菲尔：诺亚？你怎么会在这？

诺亚：我参加了这支军队。哇！你、你干什么，怎么突然用剑刺我！

菲尔：诺亚，我看错你了！

诺亚：哎？

菲尔：说什么佣兵骑士团，没想到你会成为强盗……

诺亚：啊？

菲尔：你不用再隐瞒了！你和强盗们一起袭击岛上的百姓。可悲啊，你还算是个骑士吗！

诺亚：等一下，我们之间大概有什么误解。

菲尔：误解？你还有什么好说的？

诺亚：我们是在拯救岛上的人们呀，目标是打倒海盗

首领斯科特。
菲尔：嗯？斯科特大人是海盗首领？
诺亚：如果你认为我在说谎的话就问问在你身后窥视的那个家伙吧。
菲尔：身后？
海盗：不好，身分暴露了！
菲尔：啊，等一下！
诺亚：……你，一点都没有怀疑他？
菲尔：嗯，是、是的。他对我非常好……
诺亚：这么看来他是个非常可怕的敌人……
菲尔：母亲活着的时候也说过，不能通过外表来判断一个人。
诺亚：这个，是这样的……
菲尔：这么说我被海盗们利用了。我该怎么办……
诺亚：那么就和我们一起战斗怎么样？
菲尔：啊，可以吗？
诺亚：战斗力当然是越多越好了，我会把你的事告诉首领的。
菲尔：那就谢谢你了！
同时，辛也见到了斯。
辛：斯小姐！
斯：辛……你怎么会在这？
辛：我一直在找您。
斯：找我？
辛：是，这是族长的命令。
斯：我逃出来之后部族怎么样了？
辛：很遗憾，被贝伦军……
斯：被攻破了？爷爷怎么样？
辛：好像还在和贝伦军战斗。
斯：是么……
辛：族长命令我要保护好您，之后我就离开部族了。
斯：那么你能和我们一起战斗吗？
辛：这里？
斯：这支部队是和贝伦军战斗的，也许能够帮上爷爷的忙。并且，也是他们救了我。
辛：明白了。如果您是这么想的话，我会尽全力协助。
斯：谢谢……
制压后。
罗伊：马利那斯，敌人好像是在伏击我们。
马利那斯：好想知道我们要来似的。
罗伊：这里好像有什么阴谋。
马利那斯：是啊，这次讨伐强盗也太容易了，气氛不太对头。
罗伊：嗯，不知道大陆上还会发生什么事情。贝伦王国发动侵略、龙族复活、利基亚同盟的破裂，都是一些不可思议的事情……我们只有一件一件来解决，走一步看一步了。

第十章A 抗争的人们

西方三岛分别为罗伊他们现在所在的菲贝鲁尼亚，位于南部的卡莱德尼亚和位于东北的迪亚，这三个岛中都拥有丰富的矿藏，开采活动也很盛行，其中最大的就要数



菲贝鲁尼亚岛北端的艾布拉库姆矿山了。为了多收集一些关于强盗们的情报，罗伊一行人开始向那里进发。途中需要经过一座山城，罗伊派出使者向城主诺德请求放行，却没有想到……
马利那斯：罗伊殿下，城里有士兵出来了。
罗伊：这附近也有强盗？
马利那斯：不像啊，好像是冲我们来的。
罗伊：我们派去的使者呢？
马利那斯：已经去了很长时间了，还没有回来……
罗伊：怎么回事？为什么城主要攻击我们？
马利那斯：怎么办？罗伊殿下？
罗伊：看来只有应战了。也许到城里就能明白是怎么回事了。
此时在附近的一座村子里。
大婶：基斯，你真的要走？
基斯：嗯，那个城里有我要找的敌人。
大婶：是为了和你在一起的那些部下？
基斯：对，趁我不在的时候艾特鲁利亚总督府派军队把我的人都抓到矿山去了。
大婶：……你想一个人复仇？
基斯：怎么？
大婶：没什么……你不想再作海运了？
基斯：是啊……等到战争结束了再说吧。
大婶：我们永远忘不了你从海上给我们送来这么多东西。有什么需要帮忙的就说话。
基斯：谢谢。
城中。
诺德：戈扎雷斯，戈扎雷斯在吗？
戈扎雷斯：在、在这……
诺德：北边山里有一个村子，你知道吧。
戈扎雷斯：我知道。
诺德：那里好像有抵抗军的秘密据点，你去把他们的据点捣毁。
戈扎雷斯：村子……
诺德：对，别磨磨蹭蹭的，快点！
戈扎雷斯：我、我……
诺德：有什么不满？
戈扎雷斯：不……没有……
(戈扎雷斯消失)
诺德：哼，这家伙长着一副凶样，心肠却挺好。
刚出城不久的戈扎雷斯，遇到了莉莉娜。
莉莉娜：等、等一下！
戈扎雷斯：什、什么……我可是你的敌人！
莉莉娜：对不起，我突然跟你说话，因为我看到你眼里的悲伤……
戈扎雷斯：……你知道北边山脉有一个村子吗？
莉莉娜：嗯，我知道。
戈扎雷斯：我接受命令去烧毁那里的村庄……
莉莉娜：不要！村里的人是没有罪的……
戈扎雷斯：不行啊，我不能违抗命令。

莉莉娜：你可以离开给你下达命令的人啊？

戈扎雷斯：离开？

莉莉娜：对啊，和我们一起战斗！保护岛上的人们。

戈扎雷斯：……不行。我是怪物，谁也不愿意和我在一起。从我一出生，村里的人见到我就会向我扔石头，他们让我离开村子，说我是怪物。

莉莉娜：不会的！你是一个人，还是一个好人，我能够看出来！不要害怕，一起来吧。

戈扎雷斯：我害怕？不，我什么也不怕，大家都怕我……我不害怕！

莉莉娜：不，你害怕。你害怕人们看见你会扔石头，害怕人们会把你赶走。你就像在巢中瑟瑟发抖的小鸟一样。

戈扎雷斯：……

莉莉娜：我们这里的人不会看不起你的。鼓起勇气来迈出一步，为了自己的将来……（戈扎雷斯加入）

制压后

马利那斯：罗伊殿下……最终还是没有搞清这里的军队为什么袭击我们。

罗伊：好像有什么人在暗中和我们作对。

马利那斯：也许我们应该去艾特鲁利亚王宫问一问。

罗伊：是啊，在这里我们也没看到什么强盗。至少应该和塞西莉亚将军谈一谈。

士兵：对不起，在牢房里发现一个被关押的少女，她说想见罗伊殿下。

罗伊：我？带过来。

士兵：是。

拉拉姆：你就是罗伊殿下？听说是来讨伐强盗的。拜托你救救我的同伴！我叫拉拉姆，是这个岛上抵抗军的成员。

罗伊：是和强盗战斗，保护百姓的组织。

拉拉姆：嗯……

罗伊：不是么？

拉拉姆：没有错，但我们真正的敌人是包庇强盗的艾特鲁利亚派来的领主！

罗伊：什么！真的？

拉拉姆：这里的领主们把岛上的人都强押到矿山去做苦力，从来都是有去无回。

罗伊：这么过分……

拉拉姆：所以才会有我们抵抗军，这次我本来是想去北边矿山救出那里的人们的。

罗伊：怎么会被关在这里？

拉拉姆：计划被敌人知道了！那个村里的人非常害怕，竟然把我们的行踪说了出去。如果不赶紧去通知大家就来不及了！



罗伊：好，我们这就去北边矿山！去帮助抵抗军和那里的人们。

拉拉姆：真的？太好了，谢谢你，罗伊殿下！这个给你。

罗伊：这把剑是？

拉拉姆：我们首领寄存在我这里的剑，他应该不会介意你来使用的。这是一把屠龙剑，好像对付龙骑士非常有效，我也不太清楚。

第十章B 在对立的夹缝中

听说岛上有与强盗战斗的反抗军，罗伊他们决定沿着海岸线向西路进发。途中，他们来到山脚下的一个小村庄，在这里遇到了抵抗军以及想消灭抵抗军的领主。

一个头头模样的人，似乎脸色很难看……

基科：喂，那个抵抗军的军师怎么样了？

士兵：我们正在全力寻找。

基科：还没有找到？

士兵：他躲到村子里去了。

基科：如果没有艾尔非恩，那么抵抗军就是一群乌合之众而已。不管他躲在哪里也要找出来！

看着士兵的离去，他马上换了副嘴脸，笑嘻嘻地转向了身旁的一位骑士打扮的女性。

基科：让您久等了，龙骑士小姐。

女骑士：没有打扰你吧？

基科：当然没有，能为贝伦王国效犬马之劳我非常荣幸。

女骑士：我刚才说的那个……

基科：啊，贝伦王国公主的下落是不是？

女骑士：知道么？

基科：不太清楚，你去总督府问过了么？

女骑士：去过了。

基科：那么，北边矿山附近的城里有一个叫奥罗的司祭，可以问问他。他对这一带的情况了如指掌，如果连他都不知道公主的下落，那么公主就真的没来这里。

女骑士：我知道了，麻烦你了。

此时，罗伊等人来到了这里。

罗伊：抵抗军在这一带的表现好像很活跃。

马利那斯：根据我们收集到的情报来看确实是这样。不过刚才从这附近的村民那里听说前些日子抵抗军和总督府军队进行了交战，抵抗军几乎全军覆没。

罗伊：艾特鲁利亚总督府无视强盗的存在，反而来对付抵抗军……看来形势不太对头。

马利那斯：是的。

罗伊：可以做点什么呢？

马利那斯：……有点难。不管怎么说对手都是艾特鲁利亚王国的贵族……

罗伊：派使者去和塞西莉亚商量一下怎么样。我们轻举妄动的话搞不好会惹上麻烦。

士兵：罗伊殿下！这里的领主对军队下命令要袭击前面的村子，说是要寻找抵抗军残党。

马利那斯：什、什么！罗伊殿下，怎么办？

罗伊：看来来不及通知塞西莉亚了……我要去救村里的人，哪怕得罪艾特鲁利亚王国……如果只考虑自己的安危，那我们就和这里的领主没什么不同。

马利那斯：罗伊殿下……

罗伊：战斗吧！为了能够挺起胸膛回到利基亚！

村中，有一位受了伤的青年，刚刚苏醒……

艾尔非恩：唔……这里……是？

村女：你醒了？

艾尔非恩：我……到底……

村女：昨天你倒在村口，身上都是伤。所以大家把你

抬到这，给你疗伤。

艾尔菲恩：你是？

村女：我叫梅娅莉，是这个村子里的人。

艾尔菲恩：村里……的人？不好！我留在这里会给你们带来麻烦的……也许，已经太迟了……

梅娅莉：嗯？

艾尔菲恩：我叫艾尔菲恩，是抵抗军成员。这里的领主一定会下命令抓我的。

梅娅莉：抵抗军……

艾尔菲恩：梅娅莉，你还是快逃吧，这个村子恐怕……

梅娅莉：不，我要留在这里。

艾尔菲恩：为什么？

梅娅莉：我有一个弟弟，他和邻居的儿时玩伴一起到外面闯世界去了，邻居把他家的小女孩托付给我照顾，我要等他们两人回来，所以这是我的责任，我不能离开。

艾尔菲恩：原来是这样……那我只能尽快离开这里了，谢谢你救了我，请多保重。

梅娅莉：你也要一路小心……

久久不能找到艾尔菲恩，基科的忍耐已快到了极限。

基科：到底怎么回事？找那个抵抗军的男人需要这么长时间吗！

士兵：是利基亚同盟军！他们好像在保护村子……

基科：利基亚同盟军？难道他们想背叛艾特鲁利亚王国？

士兵：刚才从总督府那边传来一封书信，说利基亚同盟军很可能和强盗勾结在一起了，逮捕他们，若有反抗格杀勿论。

基科：哼哼哼……说什么和强盗勾结，明显是他们的存在对总督不利，找个借口消灭他们罢了。

士兵：那到底是怎么回事？”

基科：这里与大陆上不同，力量就代表着正义。

士兵：我不太明白您说的意思。

基科：不明白也没关系。你还有什么事？

士兵：啊，还有一件事，总督府的阿鲁卡尔德大人派来了对付利基亚同盟军的骑兵部队。

基科：什么！

士兵：好像马上就要到了。

基科：嗯，如果在援军的帮助下消灭同盟军，那我们的功劳不就减半了吗，有没有什么可以速战速决的办法……对了，叫斯克朗来！

不久……

斯克朗：您找我吗？基科大人。

基科：把这一带的村子全都给我烧掉！村里的人一个都不要放过！

斯克朗：村里要是发现什么财宝怎么处理？

基科：随你怎样都可以！总之越快越好。

斯克朗：好，我马上就去办。

很快，派来消灭罗伊等人的部队到达了。但是，为首的却是克拉丽蕾的……

格林：那就是利基亚同盟军吧。

缇托：本来是请来讨伐强盗的。

格林：没错，阿鲁卡尔德大人说他们和强盗串通为害乡里。他们为什么要这么做呢……不能理解。缇托，你率领天马骑士部队从北边包围，我从这里进攻。

缇托：明白了，一会见。

格林：啊，缇托！

缇托：什么事？

格林：听说你还有姐妹？

缇托：是，有一个姐姐和一个妹妹。

格林：他们都是天马骑士？

缇托：是的。怎么了？突然问起这个……

格林：嗯……实际上，我也有一个妹妹。

缇托：格林将军的妹妹，一定是很漂亮了。

格林：谢谢，她虽然性格有点倔强，但还是挺可爱的。不过最近好像卷入了什么事件中，一直下落不明。

缇托：啊，怎么会这样……

格林：虽然一在找，但就是找不到。实在令人着急，要不是有任务在身我一定会亲自去找的。

缇托：……

格林：缇托，要珍惜生命，为了想念你的家人。

缇托：是，谢谢你。

目送缇托离开后

格林：那么，出发！

部下：可以吗？

格林：什么？

部下：阿鲁卡尔德大人说过，最好把伊利亚佣兵天马骑士团放在前线，我们大部队应该尽量避免损失……

格林：不要说这样无聊的话，她们都是值得信赖的同伴。我们要同时……不，要比她们先发动进攻，知道吗。但是阿鲁卡尔德大人的话还真有点蹊跷，从利基亚刚刚过来的军队怎么可能突然和强盗勾结呢……

缇托：大家都准备好了吗？我们向南边进攻！

部下：……缇托队长，这样做没关系吗？

缇托：嗯？

部下：艾特鲁利亚军想把我们放在最前线，利用我们。”

缇托：谁说的？

部下：我们有一个人从他们那里听来的。

缇托：要是把所有谣传都当真，那就什么事都不用做了。

部下：但是……

缇托：即使这是真的格林将军也不会允许的。

部下：真的吗……

缇托：将军不会是那种人，我相信他。

罗伊：等一下！你是艾特鲁利亚的将军吧，为什么攻击我们？

格林：这是西方三岛总督阿鲁卡尔德大人的命令，你们完了。

罗伊：接受命令战斗？你没有看见眼前的惨状吗？本应该保护村民的领主却在破坏村庄，你们居然还助纣为虐，身为武者一点也不感到羞耻？

格林：等一下，你们在保护村民？

罗伊：没错，这里的领主以搜捕抵抗军为名在派军队破坏村庄，你不也是领主的部下？

格林：可我听说你们利基亚同盟军和强盗勾结，在这里作恶。

罗伊：胡说！我们有什么理由和强盗勾结？要不是为了帮助西方三岛我们早就回利基亚去了。

格林：看来我被阿鲁卡尔德大人蒙骗了。我是艾特鲁利亚王国利格雷公爵家的格林，刚才不分青红皂白就攻击你们，对不起了。

罗伊：啊，没关系。我是利基亚同盟军费雷家的罗伊。

格林：罗伊殿下，我不知道阿鲁卡尔德大人为什么要与你们为敌，但你们现在的处境很危险。

罗伊：果然……

格林：可以的话，我想和你们同行。

罗伊：哎？可以吗？！

格林：嗯，作为艾特鲁利亚的军人，我也想看一看你们到底是什么样的军队。

克拉丽蕾：格林哥哥！

格林：这不是克拉丽蕾吗！你平安无事太好了。听说你突然失踪，我正担心呢……

克拉丽蕾：对不起。我太想见到哥哥你了。

格林：你可真会乱来，在这里见到就好了。对了，你怎么会在这里？

克拉丽蕾：我在和利基亚同盟军的人一起战斗。

格林：利基亚同盟军？

克拉丽蕾：嗯，我的治疗杖可以给他们疗伤。

格林：是吗，你变坚强了。

克拉丽蕾：嘿嘿，我已经是大人啦。

格林：有件事我想问一问，你觉得罗伊将军是个什么样的人？

克拉丽蕾：嗯？这个……怎么说呢，作为贵族，还是缺乏一些气质，尤其是发型，应该再修整一下。

格林：看来我问的还不太清楚。直说吧，罗伊将军是不是和强盗勾结在破坏村庄？

克拉丽蕾：什么！绝对没有这种事。我们就是在和强盗战斗！

格林：是么……

克拉丽蕾：驻扎在这里的艾特鲁利亚人都是些黑心的家伙，我都觉得羞愧，哥哥你是他们的同伙吗？

格林：不，听过你的话后我就明白了。

克拉丽蕾：嗯？

格林：我是为了保护岛上的百姓才被派到这里来的。

克拉丽蕾：哥哥！

格林：走，克拉丽蕾。

克拉丽蕾：嗯！那当然！啊，哥哥我太喜欢你了！

但是，格林马上看到远处：有两个少女正在争论着什么……有种不祥的预感袭上心头，他立刻赶了过去。

夏妮：姐姐！

缇托：夏妮……你怎么会在这？

夏妮：姐姐你呢？

缇托：我们和艾特鲁利亚的格林将军签订了协约。夏妮你加入了利基亚同盟军？

夏妮：嗯。

缇托：那么答案只有一个，拿起你的枪，夏妮。

夏妮：不，我不想和你战斗，格林将军已经加入我们了。

缇托：哎？真的？

夏妮：嗯。

缇托：……明白了，那么我也加入你们。

夏妮：谢谢，姐姐。

格林：缇托。

缇托：格林将军！怎么回事？

格林：现在开始我们同罗伊将军一起战斗吧。

缇托：……明白了。

格林：不问问什么理由？

缇托：我们是佣兵。格林将军你是雇主，我们绝对会遵守你的命令。并且，我相信格林将军的判断一定会没有错的。

格林：谢谢，缇托。

成功打败了烧村的强盗，攻进了城后。

马利那斯：罗伊殿下，有一个自称是抵抗军的年轻人想要见您。

罗伊：快让他过来。

艾尔菲恩：罗伊殿下是吧，初次见面，我叫艾尔菲恩，是抵抗军的军师。

罗伊：我就是罗伊。

艾尔菲恩：谢谢你救了村子。

罗伊：不，这是我们应该做的。

艾尔菲恩：应该？经过这场战斗你们就会背负上对艾特鲁利亚谋反的罪名，你没有想过？

罗伊：想过，就算被视作谋反也没有办法。只要能够真相大白就可以消除嫌疑了。我已经派了一名使者去说明真相了，事态应该会好转起来的。

艾尔菲恩：那又能怎么样？

罗伊：什么意思？

艾尔菲恩：你不觉得这次请求利基亚同盟军前来有点古怪？

罗伊：这个……当然。

艾尔菲恩：我觉得，这次求援消灭强盗实际上是一个阴谋，是宰相洛亚兹和西方三岛总督阿鲁卡尔德……

罗伊：为，为什么这么说？

艾尔菲恩：这两个人为什么想把你们引到这么偏远的西边？是不是因为某种原因要把你们从利基亚引开？

罗伊：这个倒没有想过……

艾尔菲恩：艾特鲁利亚的宫廷中也有人说他们暗中和贝伦勾结……

罗伊：什、什么！？那么说利基亚现在很危险……

艾尔菲恩：确实，这个岛的事应该暂且放在一边。

马利那斯：没错！你这个家伙果然厉害。如果贝伦王国的目标是利基亚，我们就应该马上返回……

罗伊：……我不打算回去。

马利那斯：罗伊殿下！为什么？

罗伊：现在这种情况下，很难判断什么是正确的。这种情况下轻信眼前的情报是很危险的。我在奥斯迪亚学到了很多东西。如果情报中都是一些不确定的东西，就应该从中看出最接近真实的部分。我也很担心利基亚，但还有父亲，塞西莉亚也会去援助的。可是这里只有我们。如果我们就这样回去，那在这里所做的一切不都白费了么。

艾尔菲恩：……看来你有一位好老师。

罗伊：嗯？

艾尔菲恩：罗伊殿下，对不起刚才我只是试探你。

马利那斯：什么！试探！你刚才说的都是谎话！

艾尔菲恩：对不起，我刚才说了谎。罗伊殿下，你没有迷失自我，看来你是值得信赖的，请允许我加入你们吧。

罗伊：虽然被骗不是什么好事，但还是很高兴你能加入。接下来我们该怎么办？

艾尔菲恩：应该去南边的卡莱德尼亚岛。

罗伊：为什么？

艾尔菲恩：那里的伊迪纳城正在抓捕劳力送往北边矿山。

罗伊：好，先把那些人救出来！

第十一章A　西方的勇者

在山城中听到的反抗军少女拉拉姆所说的话，对罗伊他们听来简直有点不可思议，罗伊立即写信向塞西莉亚询问艾特鲁利亚的贵族在艾布拉库姆矿山是不是横行霸道、欺压百姓。同时，为了帮助矿山的人们，一行人决定向艾布拉库姆进发。

女骑士还在不辞辛苦地继续寻找着她所保护的公主……

米蕾蒂：是么……就是说公主殿下既不在这个岛上也不在另外两个岛上。

奥罗：是，按照您的命令我也刺探了利基亚同盟军的部队，公主殿下好像也不在里面。

米蕾蒂：是么……好吧，我再到别的地方找好了。奥罗司祭，感谢你对贝伦的帮助。

奥罗：也希望您能够尽快找到公主殿下。

米蕾蒂：那么，再见。

士兵：奥罗大人，这个人是？

奥罗：贝伦的龙骑士，名叫米蕾蒂，正在寻找她的主人基蕾维亚公主。

士兵：告诉她公主的下落了吗？

奥罗：当然没有告诉她了，这是当然的。基蕾维亚公主这个重要的人质可是我们亲贝伦派重要的杀手锏。宰相洛亚兹大人得到可靠消息说公主在魔道将军塞西莉亚的保护下藏身于阿格林亚，当他得知这个消息时那高兴的模样简直就和成功暗杀王子时一样。

士兵：啊，奥罗大人！暗杀这件事还是不要随便说出来比较好……

奥罗：噢，我说走嘴了。总之，公主是很有利用价值的。

士兵：是……



奥罗：你来有什么事？

士兵：是！我们已经准备好进攻抵抗军首领藏身的那个村子了，特来报告您。

奥罗：嗯，那就马上开始进攻吧，在我们还没有碰到什么麻烦的时候……

罗伊等人赶到了

罗伊：抵抗军的藏身之所就是在这附近？

拉拉姆：嗯，不过可能已经被领主的部队包围了。

马利那斯：那个叫奥罗的领主还真是不可救药，司祭本来应该是传播神的教诲，拯救苦难的百姓的，没想到反过来却让人民受苦，这种事决不能允许！

罗伊：不过我们是应该先等一下塞西莉亚的回复的。

士兵：罗伊殿下！城里的士兵出来开始袭击村庄了！

马利那斯：什、什么！罗伊殿下，怎么办？

罗伊：看来等不及塞西莉亚的回信了……我们要帮助村里的人，即使得罪艾特鲁利亚也没有办法，如果只考虑自己的安危，我们就和这里的领主没有什么分别了。

拉拉姆：罗伊大人……

罗伊：战斗吧！为了能够挺起胸膛回到利基亚！

有两人，站在山头上谈论着什么。

盖尔：怎么样，知道公主殿下的下落了么？

米蕾蒂：没有……好像和利基亚同盟军没有什么关系，还以为这是一条重要线索呢……

盖尔：那么应该不在西方三岛了。

米蕾蒂：盖尔……对不起。国王陛下只是命令我来寻找公主，却把你也牵扯进来了。

盖尔：这没有什么。

米蕾蒂：可你不是‘三龙将’之首的马德克将军的直接下属么？

盖尔：将军同意我来帮助米蕾蒂你的。我也想尽快找到公主殿下和“炎之纹章”。

米蕾蒂：……那么说“炎之纹章”还是被公主带出来了。

盖尔：至少上头是这么认为的，应该不会错。

米蕾蒂：……

盖尔：不要这样，公主她一定也有自己的想法，咱们还是快走吧。公主很可能还在大陆上，那就属于纳修将军的管辖范围了……要不要找他帮忙？

米蕾蒂：要向那个纳修将军低头？

盖尔：他可是贝伦三龙将之一，管辖利基亚、艾特鲁利亚的贝伦南方军的司令官。

米蕾蒂：……盖尔？你不觉得气愤吗？

盖尔：什么？

米蕾蒂：以你的能力，应该能够成为三龙将一员的，却被别人以“不是贝伦人”为借口将被别人抢去那个位置，还要去求他……

盖尔：没办法，事实就是这样。

米蕾蒂：不过……

盖尔：我对现状很满意。国王陛下和马德克将军这样重用我，我已经很满足了。

米蕾蒂：盖尔……

战斗过了不久，在一座房屋前。

士兵：艾基德纳你听着！这里已经完全被我们包围了！村里的人已经把你藏在这里的事都告密了！你已经逃不了了，快放下武器出来投降！

艾基德纳：……

士兵：你就是抵抗军首领艾基德纳？

村民：对不起，艾基德纳。我的家人被抓去当人质……

艾基德纳：我明白。这里就交给我吧，你快回到家人

身边好了。

村民：对不起，真对不起……

士兵：乖乖投降的话司察奥罗大人也许会发慈悲喔。

艾基德纳：我偏偏就不投降。

士兵：想抵抗？那就没办法了。开战吧！

双方打了起来，但那些乌合之众哪里是艾基德纳的对手啊，两三下就被解决了。

拉拉姆：艾基德纳！

艾基德纳：拉拉姆？你没事太好了，你要是出了什么事我真是没脸见艾尔非恩了。

拉拉姆：对不起，要不是我被抓住，就能早一步通知你们了……

艾基德纳：没关系，不必在意。

拉拉姆：但是……

艾基德纳：愁眉苦脸可不像是你呀，大家都平安无事不就行了吗。

拉拉姆：嗯。

艾基德纳：那么，现在进攻这里的是哪里的军队？

拉拉姆：是来讨伐强盗的罗伊大人的军队！

艾基德纳：从那么远的地方来真是辛苦呢。我们也一起参战吧。

拉拉姆：嗯，我也来帮忙。

艾基德纳：好！我可以加入你们吧？

拉拉姆：真的吗？你如果能加入我们罗伊大人一定会高兴的！

战斗结束后。

罗伊：我们现在该怎么办？

艾尔非恩：应该去杰特。要拯救西方三岛的人民，就应该找出祸害这里的元凶……必须和艾特鲁利亚设在这里的总督府决一死战。

罗伊：好，出发吧！目标是艾特鲁利亚总督府！

第十一章B　追求自由

利基亚同盟军任命艾尔非恩为军师。听从他的建议向南方的卡莱德尼亚推进。

卡莱德尼亚岛与菲贝鲁岛，迪合称西方三岛。城主将大量的劳力带到“死亡矿山”去劳动。

当罗伊他们来到这里时，事情有了一些变化……

一些平民打扮的人，似乎在进行着名为“逃跑”的活动……

大叔：喂快点！这边。

青年：没、没问题吧…我们真的要逃走出去吗？

大叔：蠢材！就那样被放到山里去的话不就只有被逼至死一条路吗？年轻人，就算那样也无所谓？家中没有等待你回去的亲人吗？据说只要逃向东北面就会有人帮助我们。总之无论如何一定到达那里！

另一方面，城主在得知了平民逃跑的事情后大发雷霆。

阿鲁卡尔德：什么？又有市民逃出去了！喂！守城的到底在做什么！

将领：那、那是因为被人下了催眠药…

阿鲁卡尔德：什么！……那么就是有人帮敌人做内应了。莫洛根！你去追讨那些逃走的人！

而另一方面，罗伊等人得知了有人逃跑的消息，也准备展开营救行动。很快的。与敌人的正面战斗与营救行动同时展开。

很快的，在战斗中罗伊遇到了一个名叫基斯的海盗和一名叫巴阿特的大叔。并说服他们加入了军队。

救援行动结束后。

罗伊：这城暂时是解放了。但即使解放了这里，这个岛……不，西方三岛全体人民还是没有得到拯救。

艾尔非恩：说得很对。因为有那个元凶在……有跟艾特鲁利亚设在这里的总督府一战的必要。

罗伊：是吗　那么下一个就是朱托了。……对了艾尔非恩，可以问你一件事情吗？只是我的猜想。你是艾特鲁利亚……身分非常高贵的贵族。是吗？

艾尔非恩：为何……会那样认为呢？

罗伊：我也不知怎样说好。应该是凭说话时的口吻，诸如此类吧？我以前也学过如何观察人的举止等。如何？我说的对吗？

艾尔非恩：如果……是那样的话，你准备怎么样？

罗伊：不，没什么。因为我觉得这里面一定另有别情。等到艾尔非恩你认为时机成熟再对我说也可以。

艾尔非恩：……

罗伊：好了。走吧！到朱托的艾特鲁利亚总督府去！为了帮助西方的人民！为了跟真正的敌人战斗！

第十二章　真正的敌人

罗伊一行为了拯救岛上的人，挥军向岛西北面的都市朱托前进。朱托是西方三岛之中最大的一个都市。将这片土地纳入保护领的艾特鲁利亚王国在这里设立了总督府。根据艾尔非恩的话，现在的西方三岛总督阿鲁卡尔德虽然是艾特鲁利亚的贵族，但也不是甚么大不了的人物。虽然担心艾特鲁利亚本国向西方三岛总督发动攻击。但是为了拯救岛上的人民除了早日打倒他之外别无他法。下了那种决心的罗伊，向着朱托急行军。

阿鲁卡尔德：富、富力阿殿下！

富力阿：哎？阿鲁卡尔德卿……贵为艾特鲁利亚西方三岛的总督，什么事令你那么惊惶失措

阿鲁卡尔德：就是那个利基亚同盟军呀！利基亚同盟军要对付我。向着总督府步步进逼呀！

富力阿：那班人吗？对我们贝伦来说也是有点麻烦的家伙们。也许是因为考虑到在这时候会妨碍我们与艾特鲁利亚的交好，才将他们驱逐到这种边境的岛上的。结果比想象中更加善战。



阿鲁卡尔德：现在不是佩服他们的时候！那些人让我受了极大的损失与耻辱！长久以来，我在这个岛上积蓄的财富……不，不只这些！还有我的命啊！那些人一来，我的一切都完了！

富力阿：如果你担心那种事，就不妨把这里就交给我吧。你先回艾特鲁利亚本国如何？

阿鲁卡尔德：可以吗？

富力阿：战斗是我贝伦武人的强项。而且　我们还有“秘密武器”。一定能够让利基亚同盟军全军覆没。

阿鲁卡尔德：不过……

富力阿：……只要我们贝伦跟艾特鲁利亚联手，这个世界上还有值得害怕的东西吗？

阿鲁卡尔德：是的，那就全靠你了！

说完，这个家伙赶紧逃跑

富力阿：哼！艾特鲁利亚的贵族真是软弱。不过这样的话，只需想办法解决了那个利基亚同盟军，我们贝伦就可以在这些岛屿上肆无忌惮了……来了啊。艾因。

艾因：听到您的召唤……

富力阿：我要去向纳修阁下报告利基亚同盟军的事。这段时间你要保护好这个城。

艾因：……明白。

富力阿：嗯？什么人！……错觉吗……那么　艾因这里靠你了。

艾因：……明白。

富力阿：哼哼哼。对手是“龙”的话，利基亚同盟军大概也束手无策吧。反正一般的武器也很难伤得到它。“黑暗巫女”……陛下连自己带着一个深不可测的怪物也不知道。

他们的谈话，被房外的人听了个一清二楚。

利：……那就是“不是人的人”的真相？听说贝伦王国唤醒了“龙”。看来是真的了。

这回算赚到了。然后干什么呢……不如继续扮成这里的士兵，看看“龙”的实力吧。

在激战中，女怪盗嘉丝再次出现……

嘉丝：千里迢迢总算来到西方尽头的海岛了……资源丰富的矿山，受苦的人民……还有支配一切的总督府……如果这样还会没有宝物，鬼才信！反正我又不是这个总督府的人，拼命工作赚回来的东西不好好地捞它一把对不住自己！

罗伊：等等！

嘉丝：咦？又是你？常常来插手我的事，你跟我有仇吗？

罗伊：不，我没那个意思的……我想向你道歉。上次那个……我不明原因就用那么冷淡的语气对你……

嘉丝：那件事？忘了它吧。我无所谓的。

罗伊：不过，我还是希望你不要继续做这种事。

嘉丝：你这人真是……

罗伊：所以，给我一个机会好吗？

嘉丝：机会？

罗伊：等这场战事一完结，被战争破坏的土地和村庄一定会重建起来，我们利用从人民中收取的作物和财物来完成它。所以，那一天到来之前……

嘉丝：……哼。那要等到什么时候？

罗伊：因为要等战争结束，具体何时还说不出来。

嘉丝：也就是要我一边相信你一边等？

罗伊：还是不行吗？

嘉丝：为什么？为什么我要相信你的话？像我这种人不如任我自生自灭不好吗？

罗伊：要是没有你，我们也不能从那个馆中逃出来了。你当初的目的是什么姑且不说，恩人是不能放下不理的。

嘉丝：这种口气……好象在说无论我去哪里都要妨碍我？

罗伊：只要你在我们要去的地方。

嘉丝：明白啦，我洗手吧。不再做战场上的怪盗啦。

罗伊：真的？谢谢你的谅解。

嘉丝：条件是我要跟着你们一起走。空口无凭啊，到底你会不会履行诺言。我要用自己的双眼去确认。

罗伊：一言为定！

在那力量惊人的龙的面前，罗伊他们的攻击似乎显得苍白无力。但是罗伊却鬼使神差地利用它不小心出现的失误，举起屠龙剑，结束了那个可怕的生物的命……

罗伊：这就是……“龙”的力量吗？总算好不容易将它打倒……

艾尔菲恩：“不是人的人”……原来如此。就是这个意思。

罗伊：贝伦……竟然唤醒了这种东西……到底还有多少呢？面对这种怪物，我们应该怎么办？

艾尔菲恩：罗伊殿下！请冷静下来。……我明白你的心情。不过如果连你也慌乱起来，全体军心就会开始动摇。

罗伊：……对不起

艾尔菲恩：不，跟那种东西战斗过后。谁都会这样吧……不过，有件事也开始浮出水面了。

罗伊：事情？

艾尔菲恩：还记得吗？我曾对你说过西方三岛总督阿鲁卡尔德是亲贝伦派。

罗伊：啊！那么“龙”出现在总督府这件事……

艾尔菲恩：阿鲁卡尔德看来确是在跟贝伦勾结。

罗伊：竟然会有这种事……那样的话，利基亚就可能有危险了。总之回大陆一趟吧。必须与塞西莉亚将军联系一下。

兵士：不，不得了！刚才收到发自艾特鲁利亚本国的通知……王都阿库雷亚发生了政变！政变的主谋是宰相与西方三岛总督阿鲁卡尔德。以这两人为中心组织起来的政变派先将国王监禁后，又发表了跟贝伦王国二分天下的宣言！

马利那斯：这是怎么回事……艾特鲁利亚跟贝伦……这个大陆的两大王国联手的话……

罗伊：塞西莉亚……塞西莉亚将军平安无事吧？基蕾维亚公主她……

兵士：详细情况不太清楚。掌管艾特鲁利亚军事的艾特鲁利亚“三将军”也各有分歧。塞西莉亚魔道军将因为事先收到了消息偷偷地从王都逃了出来。好像是去了大陆西端的半岛。

罗伊：剩下的将军呢？为了保护国王陛下屈服于政变派？

马利那斯：罗伊大人……

罗伊：总之要跟塞西莉亚小姐取得连络。塞西莉亚小姐，基蕾维亚公主……拜托你们两人……一定要平安无事！

第十三章　救出作战

王都阿库雷亚发生的政变如火乘风势般迅速席卷艾特鲁利亚全土。

塞西莉亚带着基蕾维亚公主从王都阿库雷亚逃脱出来。并且还组织起反政变派转战于各地。

然而有贝伦王国撑腰的政变派势头强劲，而且剩下的两个军将也因为国王的关系服从于政变派一方。反政变派因此节节败退。终于被赶至塞尔斯半岛西端的古城。好不容易找到塞西莉亚她们所在地的以罗伊为首的利基亚同盟军，为了将她们救出来而来到了这里。

与此同时反政变派已经将古城重重包围。受到贝伦、艾特鲁利亚联合军的攻击，就算塞西莉亚与善战的部下们，到了这一步，败北也不过是时间的问题……

但是，塞西莉亚还一直在坚强抵抗着。久攻不下的家伙们，开始沉不住气了……

纳修：还未攻陷这座城吗！

富力阿：……塞西莉亚将军率领的敌人的抵抗比想象中顽强……

纳修：那个嚣张的贱人？又在妨碍我！

泽费鲁：很棘手的样子呢，纳修。

不知什么时候贝伦国王已经来到……

纳修：陛下！什么时候来的……

泽费鲁：刚到。看来艾特鲁利亚的将军也非常拼命。

纳修：是……我会加快进攻步伐的。

纳辛：好。由我亲自做那个人的对手吧。

伊东：陛下！就算不用亲自出阵……

泽费鲁：没关系，我兴致正浓。给我带路。

很快，他见到了魔道将军塞西莉亚，

泽费鲁：哦？你就是魔道将军塞西莉亚吗？

塞西莉亚：……贝伦国王泽费鲁。

泽费鲁：看你这么拼命地守护这里，就由我亲自做你的对手吧。

塞西莉亚：……

可怕！只一招，国王就将这位打败了数十人的女军将击败了……

泽费鲁：失去知觉了……哼！不堪一击！

纳修：真不愧是陛下。干得真漂亮。

泽费鲁：艾特鲁利亚的将士就只有这种程度而已了……

纳修：陛下，如果不介意的话，这个女人不如交由我看管好吗？她跟我有一点过节，我想好好地让她记起来……

泽费鲁：好吧，无所谓，任由你处置。

纳修：感谢陛下！来人！快点准备，我要使用城里的监牢！

得知了国王打败了塞西莉亚后，另外一位军将帕西巴鲁才意识到他根本连被利用的价值都没有……可惜为时已晚……而另一方面，坚信塞西莉亚还活着的罗伊，马上向着古城急行军！

冰冷的兄妹重逢。

纳修：陛下！发现基蕾维亚殿下了。

泽费鲁：……带她来见我。

基蕾维亚：哥哥……

泽费鲁：基蕾维亚，好久不见了。

基蕾维亚：为什么要这么做？让过着和平生活的人民都卷入战乱之中……

泽费鲁：过着和平的生活是吗？哼！嫉妒、羡慕、权力、欲望……哪一个国家的人不是都为了这些无聊的东西不断地引起争端？就算以新血洗旧血吧。如果不发动战争，和平又从何谈起？

基蕾维亚：……

泽费鲁：我说过，一定要将世界从无聊的东西中"解放"出来。我为了那个目的而战。

基蕾维亚：可是为了它，把无辜的人民……

泽费鲁：变化是需要牺牲的。只要是为了它，别的都不足为惜。

基蕾维亚：哥哥……

泽费鲁：基蕾维亚，你是我的亲妹妹。是我惟一的血亲，所以这一次就不加追究。不过不容许再有下一次。给我记住！

基蕾维亚：……

泽费鲁：纳修！这支军里队有基蕾维亚的亲卫队长吧。

纳修：有的。叫米蕾蒂的龙骑士。

泽费鲁：传令给那个人，将基蕾维亚送回贝伦本国。再将"炎之纹章"放回原位。

米蕾蒂将公主带到了无人的房间。

基蕾维亚：米蕾蒂……

米蕾蒂：基蕾维亚公主，您平安太好了。来，骑上我的飞龙，回贝伦去吧。

突然间，公主对着自己举起了匕首！

基蕾维亚：米蕾蒂！

米蕾蒂：您、您想干什么？拿着剑是很危险的！

基蕾维亚：求求你，让我逃走吧！

米蕾蒂：如果……我让你逃走，以后您打算做什么？

基蕾维亚：听说利基亚同盟军的罗伊大人来到了这儿附近……

米蕾蒂：到敌人那方去吗！

基蕾维亚：再这样下去这个世界……都会被哥哥的军队所吞噬。不管是什么样的借口，现在哥哥的所作所为，只是以力量来支配人。那样发展下去绝对不会有好结果的……求求你　米蕾蒂！放我走吧……让我逃离这里。

米蕾蒂：……有一件事。使我对您憎恨的事——上次离开贝伦的时候，为什么连一句话也没有找我商量……

基蕾维亚：那、那是考虑到米蕾蒂的立场……

米蕾蒂：难道我对您的忠诚就只有表面而已吗？我是基蕾维亚公主您的骑士。从宣誓成为骑士的那一刻开始就不曾改变。

基蕾维亚：米蕾蒂……

米蕾蒂：所以，不要请求我。只需命令一句"带我走"，我会非常乐意地服从基蕾维亚公主的命令。

基蕾维亚：米蕾蒂，谢谢你……

说完，她带着公主来到了罗伊军的面前。

米蕾蒂：不要攻击！我不是敌人！

罗伊：不是敌人？大家，停止攻击！

马利那斯：罗伊大人，会不会是敌人的圈套……

罗伊：也可能是敌人的使者。杀害使者有违骑士精神。

米蕾蒂：你就是罗伊殿下？

罗伊：你是……

基蕾维亚：罗伊大人！

罗伊：基蕾维亚公主！你平安无事太好了！

基蕾维亚：是的……就是她帮我逃脱出来的。

米蕾蒂：我叫米蕾蒂，今后请多指教了。

基蕾维亚：罗伊大人，塞西莉亚将军仍然活着，不过受了重伤现被关在城的监牢中……

罗伊：明白了，详细的事之后再谈，我得赶快救出塞西莉亚小姐！

这时，在关押着塞西莉亚的牢房中……

塞西莉亚：呜……这里是……

索菲亚：啊，身体，现在还不能动……

塞西莉亚：为我疗伤的是你吗？

索菲亚：是的……现在不太熟练，所以没能痊愈……

塞西莉亚：不，谢谢你。我必须快点离开这里……

索菲亚：伤口会……

塞西莉亚：可这样下去会……

索菲亚：没问题的……温暖的“光”快要来了……它会救你的。

塞西莉亚：光？

索菲亚：那个“光”，还会……将我拯救……等等“光”的来临吧……

塞西莉亚：你到底是……

索菲亚：我叫索菲亚……那巴塔之乡的巫女……

塞西莉亚：那巴塔之乡是？

索菲亚：以后再详细向你说明吧，现在请你相信我……

很快，罗伊等人的到来传入了敌人的耳中。

富力阿：纳修大人！那班人出现了！利、利基亚同盟军！

纳修：利基亚同盟军？富力阿！那班人不是已经在朱托总督府解决了吗？

富力阿：是的！不……对不起。因为已经有“龙”的帮忙。但他们怎么还会活下来呢？

纳修：你说什么！你身为我的部下，把我的脸丢光了！再不解决利基亚同盟军的话我的能力就会受到质疑了……但竟然连“龙”都对付不了他们……

富力阿：大人，我们到底该怎么办？

纳修：没办法。富力阿，我要回去艾特鲁利亚王都一次研究对付那班人的方法。你留守这里。

富力阿：我、我吗？

纳修：不指望你把他们一网打尽，只是尽力削弱他们的兵力。

富力阿：纳修阁下！你把我当成炮灰了吗？

纳修：富力阿……本来嘛，夺取西方三岛失败的时候，你就已经小命不保了，我只是给你一个弥补那次失败的机会，你应该感谢我啊。哦呵呵呵。

富力阿：不，不过……

纳修：你想让我将你就地正法吗？

富力阿：明、明白了……

纳修：那么全靠你了。呵呵呵。

话回这边，帕西巴鲁正因为自己连一点信任都得不到而愤恨，此时拉拉姆却在乱军中突然出现在他面前。

拉拉姆：帕西巴鲁大人！太好了，我找了你好久了。我是……哇！等等！等一等嘛！叫马停下来，我有话要说啊。

帕西巴鲁：……你是谁？

拉拉姆：你别吓我……我们不是已经见过几次了吗？

帕西巴鲁：……我记得在达古拉斯殿下的馆中见过你。

拉拉姆：对了！就是那时！明明是知道的嘛。还要装……

帕西巴鲁：在那里看到的是个很普通的女人。

拉拉姆：什么？什么意思啊！……算了，我叫拉拉姆！是王子派来的使者哦。

帕西巴鲁：王子……胡说八道。王子已经在一年前的一次意外中身亡了。

拉拉姆：嘿嘿……这个纹章，很眼熟吧？

帕西巴鲁：那是……王子的……

拉拉姆：还记得吧？好啦，看这封信吧，王子大人给帕西巴鲁大人您的！

帕西巴鲁：……的确……是王子的笔迹。真的吗，王子原来还活着……那就不能再迷茫了！王子跟利基亚同盟一起的话，我能选择的道路只有一条。

有了帕西巴鲁军将的加入，罗伊势如破竹地打破了敌人的攻击战线。罗伊飞奔入城

罗伊：塞西莉亚小姐！

塞西莉亚：罗伊……我现在这样子真是失态……

罗伊：不要这么说！能把你活着救出来实在太好了……你的伤，没关系吗？

塞西莉亚：对了，是这位少女为我治伤的。

罗伊：……你是？

索菲亚：我叫……索菲亚……“那巴塔之乡”的巫女……

塞西莉亚：她预言说罗伊你会来的。对了，你说过会告诉我详情的。

索菲亚：好的，我们的家乡……在东面的那巴塔沙漠……我们那里的人，都尽量避免与外界有来往。不过贝伦王国……知道了我们的存在……

罗伊：发动攻击了吗？

索菲亚：是的……长老叫我一个人逃出来……

罗伊：不过，为什么贝伦要对付你们的家乡？

索菲亚：不知道……但是说不定……是因为他们知道有“龙”生活在我们那里……

罗伊：你说“龙”吗？

索菲亚：是的……我们那里是从远古开始……由龙与人携手建造起来的……

罗伊：有这样的事情……

索菲亚：罗伊大人……求求你，拯救我们的家乡……

马利那斯：可是你的话实在太突然，有多少可信的价值？

索菲亚：……

罗伊：……无论如何，这位少女的家乡正被贝伦所袭击，这应该是事实吧？那么就应该前去营救啊。加上她也有恩于塞西莉亚小姐。

索菲亚：……谢谢。

罗伊：如果不介意的话，我想知道很多关于那巴塔之乡和龙的事情。可以向你打听一下吗？

索菲亚：……只要是我知道的，我很乐意……

《封印》恶搞图片之一

作者：盛强

以下阅读顺序为从左到右、从上到下。



第十四章　乌托邦

平安救出塞西莉亚及基雷维亚公主的罗伊由自称是"那巴塔之乡"的巫女索菲亚带路，

向密斯尔半岛中央的那巴塔沙漠进发。根据索菲亚所说的"那巴塔之乡"，位于沙漠中的绿洲地带，现在正受到贝伦军的袭击。贝伦的目标可能就是生活在那里的"龙"……

迅速来到这里的罗伊一行却……挡在他们面前的，是称为沙暴的巨壁。

一个看上去只有10岁大小的小女孩，后面被一个成熟的女性追赶着……

伊古雷奴：快啊，小珐，只要到了神殿里，就有可以藏身的地方了。你能走到那边吧？

珐：嗯……珐好累啊……

伊古雷奴：不要耍性子了，快吧，在贝伦兵还没到来之前……

珐：索菲亚姐姐还没有回来吗？

伊古雷奴：不知道，可能已经被贝伦兵捉去了……

珐：啊，也就是说如果被贝伦兵捉走就可以出去外面的世界喽？

伊古雷奴：不行！不能跟外面的世界有来往。长老大人也说过的吧？不过贝伦他们是怎么知道这里的事的呢……不久之前索菲亚曾经说过，她感应到比贝伦军更不祥的"力量"……也许这之间有什么联系……

珐：姐姐，你怎么了？

伊古雷奴：啊，现在不是想那些事情的时候。快，这边！

珐：真的好想去外面的世界看看……

这边，罗伊军正面临着死亡沙暴的袭击。

罗伊：好强劲的沙暴呀。

索菲亚：是的……这种沙暴一直以来都保护着我们的家乡不受外界干扰……

罗伊：原来如此。因为有这个，深处什么都看不见了。那么我们应该向哪里走呢？

索菲亚：一直向东北走……不过……

罗伊：不过？

索菲亚：因为沙暴的关系…可能有各种各样的东西散落在沙漠上。请留意脚下……

有了少女的指引，大家成功穿过了沙暴，来到了绿洲

长老：你们是？你们是怎么进来的？

罗伊：我叫罗伊，跟索菲亚小姐一起，为了保护这里而来的。

长老：跟索菲亚……是吗，将贝伦军赶走的人就是你们？刚才失礼了，我是这里的长老。

罗伊：长老……那么说，你是"龙"吗？

长老：……也有人是那么叫的……不过那已经是很久以前的事了，现在的我不过是个老态龙钟的老头而已。

罗伊：……

长老：这么说吧，如今这里，纯正的龙就只有小珐了。

珐：嘿嘿……

罗伊：这个女孩子是"龙"……

长老：正因为这样，所以想要长大还需要很长的时间。

罗伊：长老，您知道龙出现在贝伦的事吗？

长老：什么？你说有龙在那里？

罗伊：是的，已经打过几次交道了。

长老：怎么可能……"龙"应该只在这里才有的……

伊古雷奴：长老，请容许我打断一下。以前索菲亚说过她感应到来自贝伦的不祥之力，会不会有什么联系呢？

长老：很有可能。不过我的感应能力已经贻耗殆尽啦。也许索菲亚那一半"龙"的血统，使她拥有了不可思议的力量吧。可是我也隐约感觉到，贝伦那里有种超乎寻常的"力量"存在着。

伊古雷奴：我认为有察看的必要。请准许我跟他们同行打探一下贝伦的事。可以吗？

长老：……虽然不想牵涉到外人，不过事关重大……罗伊殿下，可以吗？

罗伊：啊，没问题。

伊古雷奴：我叫伊古雷奴，是这里的守卫者，对自己的箭术很有自信，所以作战的时候应该可以帮得上忙。

罗伊：那我就更有信心了，以后请多多指教。

珐：珐也要去！

长老：你不能去！你想让外面的世界知道你的存在吗？

罗伊：那么，出发吧。

望着众人的离去，珐心生不满

珐：……无所谓了，我悄悄跟在后面……

第十五章　龙的女儿

拯救了那巴塔之乡的罗伊他们，在伊古雷奴带领下离开了沙漠。为了将政变派打倒，开始向艾特鲁利亚进军。然而在这时候，来自那巴塔之乡的长老的紧急通知传到了他的手上——龙女珐好象跟在罗伊他们后面，从那巴塔之乡中失去了影踪……如果珐落入政变派或者贝伦手上，那后果就不堪设想了……罗伊他们为了追寻珐的消息，来到艾特鲁利亚国境附近。

原来，珐一个不小心，被巡逻的卫兵抓住了……

兵士：将军。捉到一个奇怪的女孩。

尼斯：女孩？……是因为她在城周围徘徊呀，你这人是怎么搞的？连那样的小孩都想下手？还不快给我揪出去！

兵士：不、不过，那个女孩带着这个……

尼斯：这是……龙石？你见过龙石？

兵士：在进攻利基亚的时候……龙要维持人的模样就必须带着的东西。但这石头好像与跟那班家伙带着的有些不同。

尼斯：反正都是跟"龙"有关的东西。报告给泽费鲁陛下，等候指示就行了。不要让那个小女孩逃出城。

城外。

罗伊：那个小龙女，就是被那个城的人带走的吗？

马利那斯：这附近的人是这么说的。

伊古雷奴：罗伊阁下，我们家乡的人为你添麻烦了……非常抱歉。现在原本是赶路前往王都阿库雷亚的途中……

罗伊：不，如果那个孩子落到敌人的手上才是大问题。

伊古雷奴：只要不给人看见龙石。我认为保持着人的模样的时候是很安全的。

罗伊：龙石是什么？



伊古雷奴：维持人的模样时将龙本来的力量封印起来的东西。这个世界，要维持龙本来的模样需要巨大的力量。平时因为要以人的外表生活，所以要将力量的流失控制到最低。不管怎样，龙变成人的模样是从人龙战役以来就有了。

罗伊：从那么久以前就已经……

马利那斯：罗伊大人去侦察的人回来了。那里派出来士兵比起上一座城还多。这次不是为了作战，而要加强警戒似的。

罗伊：是吗？珐可能已经被发现是“龙”了。

马利那斯：还有一件麻烦事，守卫国境的军队好象已经留意到我们了。

罗伊：那么我们得速战速决了。必须救出珐！

攻进城后

马利那斯：罗伊大人，找到女孩了！

罗伊：我马上来！

马利那斯：小姑娘，不跟罗伊大人行礼吗？

珐：呜呜，呜呜…

罗伊：不用了马利那斯……小珐，为什么不听话要跑出来跟着我们？

珐：因为，我想看看外面……

马利那斯：什么！仅此而已？给我们添了多大麻烦啊！你还不明白吗！

珐：不过、不过我从来没有出去过……一直、一直都得我自己孤零零一个，一直都住在黑暗的房子里……

罗伊：……

马利那斯：罗伊大人，现在怎么办？

罗伊：……你也受了不少苦。但你这么做，给长老，还有大家添了多大麻烦你知道吗？

珐：对不起……

罗伊：知道错了？那么，以后就跟我们一起吧。

马利那斯：……没问题吗？

罗伊：这个女孩的存在可能已经暴露了。与其就这样要她回去，还不如将她留在身边更好些吧？

珐：哇！好啊！

马利那斯：喂，不要得意忘形了！

罗伊：不过珐，不可以再随便走开哦。

珐：嗯！阿珐与你勾手指！

第十六章　王都夺还

罗伊他们救出了龙族少女珐后，开始向着艾特鲁利亚王都阿库雷亚进军。

阿库雷亚，艾特鲁利亚王国的王都，也是号称大陆第一的大都市。政变派为了迎战罗伊他们，在这里聚集了大量的战力。本来他们是想依靠都市的城壁，打算在王宫以外的地方开战。

不过，派遣萨乌尔到基蕾维亚公主及罗伊身边的艾利米努教团认定罗伊他们是自己人，向市民施以艾利米努教团的影响力。让市民包围着王宫使其无法出战。艾利米努教团……传说是由“八神将”的其中之一。“圣女”艾利米努所开创的这个教团以艾特鲁利亚、贝伦为根据地。在世界各地拥有众多的信徒。得到它的支持的罗伊他们，向着艾特鲁利亚王宫直接进军。

可是王宫内有贝伦三龙将之一纳修将军率领的贝伦南方军的精锐部队等待着罗伊他们……

守城的纳修，早已暴跳如雷。

纳修：哼…利基亚那群杂种！居然还有命来到这里……

兵士：纳修阁下，三龙将的玛德克殿下来到了阿库雷亚。

纳修：什么？马上派人出去隆重地迎接！

玛德克：闪开！

纳修：啊，玛德克阁下千里迢迢从伊利亚……

玛德克：纳修，你现在还有什么借口？

纳辛：发生了什么事？

玛德克：基蕾维亚殿下再次逃走，你的部下富力阿在西方三岛的失态，还有连陛下亲自交给你的攻占那巴塔沙漠的隐之乡的任务也置之不理。我要看你怎样辨解！

纳修：……其实，因为有很多事情……

玛德克：……这是陛下的命令，现在开始你不再是三龙将之一了。

纳修：你说什么？

玛德克：盖尔取代你的位置。

纳修：请等一等！再给我一次、再给我一次机会吧！

玛德克：…利基亚同盟军现在正向阿库雷亚步步逼近。如果你能阻止他们，我就要求陛下收回成命。

纳修：玛德克阁下……

玛德克：纳修，不要再令陛下……还有我再次失望……

另外一边，有两个人在密谋着，准备逃离这里……他们，是宰相与总督……还有一人，就是被称为大将军的达古拉斯。

达古拉斯　：……你们两个人，想对陛下怎样？

罗安祖：啊……对了，那班人可能也会对陛下下手哦，反正贝伦国王泽费鲁的母亲就是艾特鲁利亚的公主。所以，阁下您也早点逃走吧！

达古拉斯：我拒绝。我之所以会与你们一起战斗，只是顾虑到陛下的贵体平安。并非因为赞同你们的计划。

罗安祖：古板的人！那就随得你吧！阿鲁卡尔德，我们快逃！

达古拉斯：最后夹着尾巴逃跑吗……真是肮脏的叛徒！就算寄生在贝伦也无济于事。那些寄生虫……就交给利基亚同盟军处理吧。我们的王子总有一天会从西方三岛回来的……那时候艾特鲁利亚一定能重振雄风。我这个艾特鲁利亚三军将的“大将军”，要尽忠至最后一刻。

战斗，很快开始了……由于这是一场攻城战，场面非常混乱。大家都被打散了……

………艾尔菲恩与拉拉姆因为没有战斗力，只好呆在了罗伊身后，这时，他们见到了达古拉斯。

拉拉姆：义父大人！

达古拉斯：这不是拉拉姆吗？为什么你会在这里？
拉拉姆：随王子一起……
达古拉斯：是吗！王子回来了吗！……这样，艾特鲁利亚我就放心了。
拉拉姆：……义父大人
达古拉斯：孩子……让你受苦了。那个时候，为了分散暗杀者的注意力，将王子交托给你一个人流亡到西方三岛去……
拉拉姆：我不介意！那正是我所希望的。
达古拉斯：可是好不容易才能脱离苦难生活的你，要再一次装成舞娘过活……
拉拉姆：……以前，我饥寒交加倒在路边的时候，是义父您给捡回来的，而且还将我当成是自己的女儿一样养育成人。自那个时候开始，我就已经决定，将来要为义父大人出力，一定要报你的大恩大德。所以我现在很高兴啊，我终于能帮上您的忙了！
达古拉斯：谢谢你，王子的事今后也全靠你了……
拉拉姆：义父大人您呢？不跟我们一起走吗？
达古拉斯：陛下还在敌人的手上，就算王子跟你回来，但我跟随利基亚也难保他们不会夺取陛下的性命……既然王子现在回来了，我已经再无牵挂了。即使被利基亚同盟军打倒也无所谓了。
拉拉姆：……
达古拉斯：好了。回去吧。再跟我呆在一起，你会遭到别人怀疑的。无论何时，我都会把你当作我亲生的女儿……
拉拉姆：义父大人……
达古拉斯：希望你能找到自己今后的幸福……

与此同时，米蕾蒂遇到了被盖尔藏起来的、因为自己投靠了罗伊一行而遭受牵连的弟弟荏斯。

荏斯：姐姐！
米蕾蒂：荏斯？你怎么会在这里……
荏斯：被怀疑对贝伦谋反，现在正被人追捕……
米蕾蒂：难道是……我的关系？
荏斯：盖尔先生说姐姐你好象投靠了敌人。我还一直不相信，但现在看来……姐姐！你为什么要背叛贝伦？为什么？
米蕾蒂：我没打算背叛。只不过是为了帮助基蕾维亚公主而已。
荏斯：为了那个公主，连祖国、亲人、恋人也可以舍弃吗？为了那个背叛自己的亲哥哥的任性公主……

（啪！话还没说完，荏斯挨了一记耳光）

米蕾蒂：荏斯，就算你是我弟弟，也不许说侮辱公主的话！真正一心为贝伦着想的，不是国王陛下，而是基蕾维亚公主。确实，公主当初离开时连一句话都没有对我提起过，我也恨过她。但是如今跟随了她这么久，我坚信不移，公主所选择的道路是绝对正确的！
荏斯：盖尔先生说的话……果然是对的。
米蕾蒂：什么？
荏斯：与姐姐见一面，用自己的眼睛去观察分析，一切都要过后再决定……
米蕾蒂：盖尔……说过那种话？
荏斯：虽然还没有完全明白，但我相信姐姐。如果这支军队的指挥官同意的话，我也要加入你们。姐姐所相信的、基蕾维亚选择的道路，希望我也能看得见……（荏斯加入队伍）
与此同时，那个总是高高在上的、看贬别人又遭到众人唾骂的纳修，死在了乱枪之下。临死前，他还在大笑着说"我是最强的、最漂亮的……哦哈哈哈哈……"地狱，又多了一具可悲的行尸……

战斗结束后，看着大家都在整理那些战斗时留下的麻烦，罗伊将公主一人叫到了跟前……

罗伊：基蕾维亚公主，我有话要对你说。
基蕾维亚：……要跟艾特鲁利亚联手，攻击贝伦……是不是？
罗伊：是谁告诉你的？
基蕾维亚：没有……只是我觉得，事情迟早会发展成那样……
罗伊：……不能由得再这样下去。要你参与攻击自己的国家，是很痛苦，不过我求求你……
基蕾维亚：……这个我要交托给罗伊大人。
罗伊：这是？
基蕾维亚：贝伦的至宝"炎之纹章"。贝伦王国南面有座叫做"封印神殿"的地方。那里收藏有创建贝伦王国的人用过的剑。
罗伊：那是神将器的其中之一吗？
基蕾维亚：大家都是那样说的。只是，那可是为了打倒异常强大的龙族首领"魔龙"而制造的拥有特殊能力的武器……因此　自从人龙战役之后，这把剑就被封印起来了。而解开那个封印的钥匙，就是这个纹章。
罗伊：封印的钥匙……
基蕾维亚：罗伊大人，哥哥……他企图以力量强行征服世界。那是绝对不可饶恕的——不管他的目的是什么……现在能阻止哥哥的方法，就只有到贝伦王国打倒哥哥和他身边的龙了……我的污名，大概会长留于贝伦的历史中了……"卖国女"……
罗伊：怎么会……
基蕾维亚：我的一生恐怕也会背负叛徒之名永远受人唾弃吧。罗伊殿下，有一件事希望你能答应我。就算要进攻贝伦，不要对贝伦的人民……
罗伊：我是绝对不会向贝伦的人民出手的，请相信我。
基蕾维亚：罗伊大人……谢谢你……

第十七章A　海之道

乘着罗伊他们利基亚同盟军夺回艾特鲁利亚王都阿库雷亚这个契机，其它持观望态度的艾特鲁利亚地方势力都相继归顺反政变派。宰相以及西方三岛总督阿鲁卡尔德等政变派被艾特鲁利亚追赶，逃到了伊利亚地区中贝伦王国势力之下的地方。伊利亚地区，位于大陆北部。在冬长夏短的严峻自然环境中，各地以自卫理由分别创立了骑士团。人民在他们的指导下开垦荒地。艾特鲁利亚王国以被解放的国王为首，跟罗伊他们利基亚同盟结为联军出兵伊利亚追击政变派，与此同时，为了从根本解决问题，也决定开始攻击为他们撑腰的贝伦王国。罗伊认为对处于下风的利基亚同盟不利，也考虑到对艾特鲁利亚骑士团的影响，于是自称艾特鲁利亚军首领。得到艾利米努教团的协

助，开始踏上远征之途。不过寒冷之地伊利亚地区的严峻气候，再加上挡在罗伊他们面前的，是控制伊利亚地区贝伦三龙将之首的玛德克将军率领的贝伦军。以及服从于他的部份伊利亚骑士团。在这种情况下，罗伊一行来到伊利亚国境附近的雷米城……

玛德克：纳修被打败了？

盖尔：是的……不救助他真的好吗？

玛德克：这陛下的命令。并且，不能铲除自己种下的祸根的人，我们贝伦军不需要。

阿鲁卡尔德：玛德克阁下……我们到底会怎么样……

玛德克：阿鲁卡尔德阁下，这个城交给你。宰相罗安祖阁下，安迪沙城就给你了，做好反击准备吧。

阿鲁卡尔德：等一等呀！离艾特鲁利亚王都这么近，敌人马上就会攻过来啊！

玛德克：相反的，从这里攻过去也很容易。

罗安祖：安迪沙城不就是伊利亚地区的腹地吗？

玛德克：如果你们真的有心做好反击准备，现在不正是大好机会吗？

阿鲁卡尔德：贝伦方面不会为夺回艾特鲁利亚出力吗？

玛德克：如果我们出力并胜利，艾特鲁利亚就会成为贝伦的领土。你们无所谓？请你们自己好好想办法解决吧。好了。我们就谈到这里，失礼了。

二人离开后

盖尔：这么处置那两人真的好吗？

玛德克：没关系。自己的残局由自己来收拾。这是我们贝伦的做法。说起来……敌方的将军是叫做罗伊吧？前不久还差点被我们赶尽杀绝的利基亚同盟，居然还能走在现在这步……有机会的话，希望能在战场上见到那小子。

罗伊这边，护送罗伊一行的教团大司祭约迪准备与罗伊等人告别

约迪：马上就到艾特鲁利亚的国境了。

罗伊：约迪司祭，帮了我们这么多实在是非常感激你。多亏有你和教团，远征的准备才能这么迅速。

约迪：要不是罗伊阁下为我们夺回王都阿库雷亚，我们现在仍然要继续忍受贝伦王国支配。只要想到那些，这种程度的忙只是微不足道的事。罗伊阁下，有件事请你务必要帮帮忙。如果你今后去的地方，得到了什么关于龙的新情报的话……

罗伊：我明白了。一有消息我会立刻通知您的。

约迪：麻烦你了。对了！还有一件事：这个海湾根据本地居民的说法，每天的某段时间里海湾会出现一条沙路……

罗伊：路？那么就可以用来渡海了？

约迪：是的。这里可以看得到对岸的那座城。本来如果不迂回绕道的话是没办法去的。但如果真的出现了沙路的话，攻城不就是一件轻而易举的事吗？兵贵神速，要打胜仗同时也要注意时间啊。

罗伊：明白了，我会试试看的。

约迪：那么再见了。祈求圣女的加护……

罗伊下令大家等在海边，过了一段时间，海声果然如村民所说，出现了一条沙路。居民称它为“海之道”。很快，在罗伊军神速般的攻势，以及敌军的动摇，雷米城顺利攻下。

马利那斯：阿鲁卡尔德总督……身为艾特鲁利亚王国指派的西方三岛总督，竟然也会落到这种下场……

罗伊：是啊，就连我也没有想到一年前大陆还是一片和平的景象……可能贝伦国王也一样……

马利那斯：罗伊大人，你手上拿着的东西是什么呢？

罗伊：这个吗？这个叫个“火炎之纹章”，是基蕾维亚公主交给我的。交托给我的那个时候……公主似乎非常痛苦……一定是到了最后一刻，都希望哥哥能悔改吧……

马利那斯：兄妹之情啊，但作为局外人的我们，便不会那么想了。

罗伊：为什么？

马利那斯：对方是贝伦国王！不管怎样，他都是一个有亲手杀死父亲，篡位之嫌的男人，怎么会被骨肉亲情打动？

罗伊：杀死自己的父亲？

马利那斯：罗伊大人你不知道吗？泽费鲁是因为贝伦先王的死，才能得到现在国王的宝座。而贝伦先王可能是死得太突然了，因此出现了各种各样的流言。其中一个，就是儿子，即现在国王泽费鲁他……

罗伊：暗杀……基蕾维亚公主知道这件事吗？

马利那斯：不可能会不知道的吧……

罗伊：……

两人间，死一般的沉默……

第十八章A 冰冻的河

打败原艾特鲁利亚西方三岛总督阿鲁卡尔德的罗伊一行向着东面被冰雪闭塞的伊利亚地区进军。当他们进入当地特有的茂密森林地带的时候，已经失传了的古代大魔法，正在恭候着罗伊他们的到来——贝伦北方军的司祭将军马汀率领的贝伦伊利亚驻守军……

敌人的城中，出现了一位与士兵服装极不相称的消瘦的老太婆的身影……

马汀：尼美阁下带来了？好，带她过来。

尼美：找我有事？

马汀：你就是“山之隐士”尼美？

尼美：没想到现在还有人这么称呼我。尼美就是我。

马汀：听说你可以使用这个城的那本人龙战役时代的太古魔道书，真的吗？

尼美：我认为应该可以的，我这个暗魔道士几十年来可一直在研究古代魔法呢。

马汀：听说那本魔道书可以操纵天气…

尼美：说不定是真的。

马汀：那么我命令你，用那本魔道书令天降下暴雨令河水泛滥，使准备进攻这里的艾特鲁利亚军被迫停下步伐。

尼美：说是那么说，实际会发生什么事我可不知道，而且你手上那本魔法书又只能使用一次。

马汀：够了！按照我的命令行事就可以了！而且之

你自己说想加入我军的！现在就是你向我们表现的时候了！

尼美：……

罗伊这边，公主似乎非常的忧郁。

罗伊：基蕾维亚公主……我们军队很快就会接近贝伦了。

基蕾维亚：……是……

罗伊：然后，与贝伦军战斗的次数也会增加，不久，就会变成跟贝伦王国的亲卫军展开正式的战斗吧。

基蕾维亚：……

罗伊：在那之前我有件事情想向公主询问一下。

基蕾维亚：什么事呢？

罗伊：几天前，从别人那里听到的泽费鲁王向贝伦先王……他的亲生父亲下毒手，篡夺王位……我认为那些话不是事实。因为那本来就不是事实吧！因为基蕾维亚公主，你连舍弃自己的国家的觉悟都有了的一切都是为了阻止他。如果泽费鲁王真的如传闻所说是个残忍的男人，公主也不会为他做这样的牺牲吧？

基蕾维亚：……

罗伊：你将"炎之纹章"交到我手上，并非只为跟贝伦一战，是因为公主你觉得到最后还是无法找到你所盼望的"和平之道"……

基蕾维亚：罗伊殿下……

罗伊：所以求求你，可以亲口将事实说出来吗？

基蕾维亚：对不起……时间……请给我一点时间。

说完，公主逃跑似地离开了……

罗伊：基蕾维亚公主！

马利那斯：怎么了？很少见公主会走得这么慌张的……



罗伊：……没什么。你那边怎么样？

马利那斯：收集到不少情报。看来我们有麻烦了。敌人之中有个叫做尼美的暗魔道士。

罗伊：暗魔道士……

马利那斯：十分精通古代魔法，所拥有的知识深不可测……

罗伊：不过，我们已经没有了退路。小心前进吧！

半天过去了，古代的魔法仍然没有施放成功，马汀开始不耐烦了。

马汀：喂！还没完成吗？

尼美：……老实说，我不知道会有什么后果啊。

马汀：无所谓，快动手！

尼美看了看他，一言不发地开始了咒文的咏唱。不久，魔法出现了。

马汀：这是……！河流…河流全部被冻住了！

尼美：唉呀……居然会变成这样……

马汀：你这混蛋！你是故意的吧！

尼美：你说什么啊，我都说过不知道会发生什么的……

马汀：够了，住口！来人！将这个人关到牢里去。

突如其来的魔法，令所有的河流全部结了冰。这反而对罗伊等人的行军给予了极大的帮助！他们顺利地占领了这里，并放出了被关起来的尼美。

尼美：哦，终于摆脱了贝伦的统治了……

罗伊：请问你是？

尼美：我吗？我就是那个叫尼美的人啊，平时就躲在深山研究古代暗魔法。

罗伊：你不是自愿加入贝伦军的吗？那怎么还会……

尼美：呵呵，图个方便而已。因为有些事情想在贝伦军中打探嘛。

罗伊：想知道的事？

尼美：关于龙。

罗伊：！

尼美：面色也变了。看来说中了你的心事吧

罗伊：……不是龙骑士乘坐的飞龙，而是贝伦军中的……

尼美：对，就是那个。在人龙战役中，本来应该已被消灭的龙族……

罗伊：你怎么会知道的……

尼美：这次由贝伦发起的战争，最初我还以为是一场普通的战争，不过仔细观察后，发现了有些不祥的东西混进了军队。所以不放心就来调查了。

罗伊：那么有什么发现吗？

尼美：没有，进展不太顺利。关于龙的谜实在太多了。我偷看过贝伦军管理的古代文书，也没有得到什么有用的情报。只是……那班人如果真的再这么做，可能会令魔龙复活……

罗伊：英雄哈尔特穆德打败过的那头龙的首领吧？

尼美：正是。本来，龙在生命力与智慧等方面与人类相比都有压倒性的优势。但是在繁殖力上的劣势被认为人龙战役分出胜负的决定性的原因……只是一个假设而已，根据某本古文书中的记载，提到只有魔龙有可以生产无数头龙的能力…

罗伊：即是说贝伦让魔龙复活，就可以使用它所生产的大量的龙了？

尼美：大概就是那样的……我有件事想跟你商量一下。我想更深入地解开龙的谜。可以让我跟你们同行吗？反正你们也不会有什么损失的。

罗伊：好吧……关于龙的事，我们也想知道更多。虽然有一定的危险性，不过你既然愿意的话……

第十九章 冬将军

打倒了贝伦北方军的马汀司祭，等待着穿过了森林的罗伊一行的是伊利亚地区独有的冰雪风暴……亦即是所谓的暴风雪。这种严酷的气候，迄今为止都不知击退过多少外敌的入侵。

所以对它抱有敬意的人，都称呼它为"冬将军"。这个伊利亚最强的"冬将军"正准备与服从了贝伦的天马骑士团希格内一起袭击罗伊他们。

队员：希格内队长！报告说，敌人已经来到山的另一面了。

希格内：终于来了。

队员：……队长，可以问一问你吗？听说敌人要将大陆从贝伦手上解放出来。如果属实的话，伊利亚的独立也就……

希格内：你是真心相信那班人所讲的话说吗？这个世界上哪里有一心为人民而战的傻瓜？打赢了贝伦之后又会如何？还不是会支配这个伊利亚地区。

队员：那个……也是有可能的……

希格内：所以现在依附在强大的一方就够了。贝伦那一方是强大的。有时间胡思乱想的话，不如想办法打倒眼前的敌人吧。箭台准备好了没有？

队员：全部都已经派了弓箭手驻守。

希格内：呵呵……敌人受到风雪吹袭，周围环境就难以看清了。好好体会一下伊利亚有名的“冬将军”的恐怖之处。

另一边。

罗伊：好大的风雪呀，这样子完全看不清周围的环境了。

尼美：呵呵，伊利亚的冬季任何时候都是这样。人们都说冬季是战争的负担，这是没办法的事。

罗伊：可是我们现在要分秒必争……

尼美：是啊。魔龙真的被唤醒就麻烦了。

罗伊：婆婆，魔龙的外貌是怎样的呢？会不会跟到现时为止所见过的龙一样？魔龙也是维持着人的外貌吧？

尼美：应该是吧。现在的龙可能全都借用了人的外貌也说不定。是真是假就不得而知了。也有人说有用人的外貌跟人一起生活的龙族。

罗伊：那巴塔之乡……

尼美：详细情况我是不太清楚，可是的确在古文书上看过：“终末之冬”之后，龙就开始成为人的模样了。

罗伊：“终末之冬”……

尼美：应该有听说过吧？

罗伊：是的。“那个时候，世界的‘秩序’混乱，白昼变成黑夜，盛夏变成严冬，天空与大地像是要拒绝所有生命一样发狂。”

尼美：是啊。反正，终末之冬就是一场改变了世界的大灾难。

罗伊：是什么原因造成的啊？

尼美：嗯……有一个说法是，因为龙使用了巨大的魔力，歪曲了自然之理。真正的原因我也不太清楚。不过龙变成人的模样，的确是由那个时候开始的。我觉得其中必有联系。反正，龙的真相应该就在贝伦。

在结束了战斗后。

基蕾维亚：……罗伊大人

罗伊：基蕾维亚公主，你怎么了？

基蕾维亚：你不是…有话要问我吗？关于哥哥的事。

罗伊：……可以吗？

基蕾维亚：……我希望你在进入贝伦之前知道这件贝伦王家所忌讳的事。几天前你问过我哥哥泽费鲁是否曾经向父王下毒手……那是事实。

罗伊：那么泽费鲁王真的是为了得到王位将亲生父亲……

基蕾维亚：不是那样的！

罗伊：不是吗？不是为了王位？

基蕾维亚：最先策划暗杀的……是父王。

罗伊：那，那么……泽费鲁王是？

基蕾维亚：忍受不了他的暴虐行径。亲手将父王他……

罗伊：到底是怎么回事……

马利那斯：嗯？怎么了？你们两位？

基蕾维亚：没什么……下次再说吧……

马利那斯：……是不是我来得不是时候？

罗伊：不，没有这种事。那封信送了出去没有？

马利那斯：是的。马上封好送了出去。

罗伊：麻烦你了。贝伦的先王，亲生的儿子，为什么……

第二十章A　解放伊利亚

在风雪之中打败了希格内率领的天马骑士团之后，罗伊一行向着伊利亚南部的安迪沙城进军。

那座城的主人原本是佣兵骑士团的首袖泽洛特。不过在他不在的时期，抵挡不住贝伦的侵略而降服了。之后成为了贝伦在伊利亚营运的中心。现在这块土地由原艾特鲁利亚宰相罗安祖接管。得知罗伊他们艾特鲁利亚军已经进军后，吓一跳的罗安祖急忙向伊利亚各骑士团请求支援。但无人理会……

孤立无援的前宰相被迫做好了背水一战的准备。

而这边呢？

基蕾维亚：罗伊大人……今天又要战斗了？

罗伊：攻下了这座城之后，接着就是进军贝伦本国了，基蕾维亚公主。

基蕾维亚：是……

罗伊：可以告诉我那个理由吗？泽费鲁王被父王暗杀的原因……

基蕾维亚：哥哥他，跟我是同父异母的兄妹。

罗伊：我也听说过，泽费鲁王的母亲是艾特鲁利亚的公主吧？

基蕾维亚：为了令艾特鲁利亚跟贝伦的关系更紧密而嫁给父亲的人，不过当时父亲已经有一位自己心仪的女性，那就是我的母亲。

罗伊：……

基蕾维亚：父亲跟哥哥的母亲结婚据说是周围的王族重臣们强行决定的。可能是这个原因，父亲并不爱哥哥的母亲，也非常讨厌哥哥。

罗伊：因此贝伦先王跟泽费鲁王的关系就很差了？

基蕾维亚：不是那样的。哥哥他还是拼命地努力着，希望得到父亲的欢心。作为王位继承人的知识与教养，还有作为率领军队的将士的修练都……他的能力足以成为一个国王……

罗伊：那么贝伦先王为什么会……

兵士：罗伊大人！已经做好攻击的准备了！

罗伊：知道了。我马上来！公主，真对不起……

基蕾维亚：不，请多多保重……

一路上，大家救回了被关着的天马骑士团的队长，天马三姐妹的老大尤诺小姐，与自己的妹妹和老公再次见

面，自然是喜极而泣……这下，还有什么能挡住罗伊的大军呢？

罗伊：基蕾维亚公主，我们马上就要向贝伦进军了。在那之前……

基蕾维亚：……关于哥哥的事吧。

罗伊：当时的泽费鲁王子成长为一个可以继承贝伦的出色的男子汉？

基蕾维亚：听说是那样的。

罗伊：即便如此，贝伦先王还是疏远泽费鲁王子吗？

基蕾维亚：准确地说……是被哥哥杰出的成绩所刺伤自尊吧。

罗伊：嗯？

基蕾维亚：父亲贝伦先王虽然是一国之王，但能力平庸，王兄优秀的才能令父亲对他的感情更加冷淡。

罗伊：……

基蕾维亚：终于某一天，父亲传召哥哥，并对他说"给我记住，贝伦的王位将会传给适合当基蕾维亚的丈夫的人"。

罗伊：……那实在是太过份了！

基蕾维亚：但是哥哥他对那件事并没有什么意见。可是一直期望能成为国王的王族们纷纷反对。于是，思前顾后的父亲……



罗伊：……暗杀泽费鲁王子？

基蕾维亚：……一场酒席上，父王亲手在哥哥的杯内下毒。对哥哥来说，这是第一次、也是最后一次从父亲手上接过酒杯……一回到房间，毒就开始发作了。连续十天，生死系于一线之间。养育哥哥成人的玛德克将军将他藏了起来，总算保住了哥哥的命。

罗伊：……你的父王后来，什么都没有做吗？

基蕾维亚：……不。他将帮助哥哥的玛德克将军，以及哥哥的母亲视为眼中钉，不断想办法想让他们陪哥哥一起死……还在病床上的王兄知道之后，就伪装自己已经死去……当父王上前确认王兄的死的时候，哥哥从灵柩中一下抽出剑……

罗伊：……

基蕾维亚：还年幼的我不可能明白这件事情。我所知道的，只有自父亲死去那天起，哥哥，不，王兄脸上的笑容就消失了。以前那个不管处境是多么艰险却仍和蔼可亲的哥哥……所以……

罗伊：基蕾维亚公主…

基蕾维亚：所以我心底里的哥哥没有变。终有一天，那个温柔的泽费鲁哥哥一定会回来的。我确信会那样……一直相信着……

罗伊：原来是那样……

基蕾维亚：可是现在的王兄，已经去了一个听不见我声音的地方了。罗伊大人求求你，请你制止王兄吧。并且解放贝伦，还有其它各地的人民的苦难也……

罗伊：即使不得不付诸武力吗？

基蕾维亚：……在我将全部托付给罗伊大人时，已经有这个心理准备了。

罗伊：明白了。我一定会为你制止泽费鲁王！向公主交托给我的"炎之纹章"起誓！

第十七章B　司祭的教导

乘着罗伊他们利基亚同盟军夺回艾特鲁利亚王都阿库雷亚这个契机，其他持观望态度的艾特鲁利亚地方势力都相继归顺反政变派宰相以及西方三岛总督阿鲁卡尔德等政变派被追赶而逃到撒卡地区。撒卡地区是位于大陆中部的广袤大草原，贝伦与其中的一部分部族联合发起了进攻。各地的部族不断地转移着据点，继续着野外游牧生活。艾特鲁利亚王国以被解放的国王为首，跟罗伊他们利基亚同盟结为联军出兵撒卡，追击政变派。与此同时为了从根本解决问题，也决定要攻击为他们撑腰的贝伦王国。罗伊认为以处于下风的利基亚同盟为名出师不大合适，也考虑到对艾特鲁利亚骑士团的影响，自行改称"艾托鲁利亚军"。自己成为联军的司令官。得到艾利米努教团的协助后开始踏上远征之途。不过撒卡地方居民有着对他国侵人十分反感的心理。得到其中最大部族朱特族支持的贝伦三龙将中的布尔尼娅将军率领着精锐的贝伦西方军团挡在了罗伊他们的面前。在这种情况下罗伊一行进入了与艾特鲁利亚相邻的撒卡国境……

布尔尼娅：最后纳修还是没能守住吗……

兵士：是的，一点没错。

布尔尼娅：是这样啊……

阿鲁卡尔德：布、布尔尼娅阁下……到底要怎样安置我们呀？

布尔尼娅：不用担心，对于合作过的伙伴，我们是不会置之不理的，我布尔尼娅以贝伦三龙将之名起誓！

阿鲁卡尔德：哦。太谢谢了！

布尔尼娅：阿鲁卡尔德阁下，这个塔拉斯地区由你负责，宰相阁下，你则是布鲁加尔地区。就交给你们，拜托了。

阿鲁卡尔德：呃……等一等呀！离王都这么近，敌人不马上就会进攻过来嘛！

布尔尼娅：击退他们就可以了。反过来说，从这里攻过去不也很容易么？

阿鲁卡尔德：是，是，您说得对……

罗安祖：布鲁加尔处于撒卡的腹地之中啊……听说那里游牧民的抵抗很厉害呢……

布尔尼娅：你的意思是说，你连应付这点小事的本事都没有吗？

罗安祖：当，当然不是……

布尔尼娅：我听说过，率领敌军的将领是重建了被我们攻下的利基亚同盟的少年罗伊，他经历过无数的艰难，击破了一个又一个的阴谋，才成长到现在这一步。与他的处境相比，你们现在简直不是已经象在天堂一样了么？好，先告辞了。愿早日夺回艾特鲁利亚。

兵士：就那样子就行了吗？

布尔尼娅：抛下自己的国家而偷偷溜掉的胆小鬼，没有给予他们更多援助的必要。借给他们土地与士兵，他们也该感恩戴德了。

兵士：……

《封印》恶搞图片之二

作者：盘强

以下阅读顺序为从左到右、从上到下。



另一方面。

约迪：马上就到艾特鲁利亚的国境了。

罗伊：您帮了我们这么多，实在是非常感激你。多亏你和艾利米努教团，远征的准备才不至赶不上进度。

约迪：什么话！要不是罗伊阁下为我们夺回王都阿库雷亚，我们现在仍然要继续忍受贝伦王国支配吧往那方面想的话，这只是微不足道的事。

罗伊：能对您有帮助就好了。

约迪：罗伊阁下，有件事请你务必要帮帮忙。

罗伊：是什么呢，只要是我能办到的事。

约迪：如果你今后去到的地方，得到什么关于龙的新情报的话……

罗伊：我明白了，一有消息就会通知您。

约迪：谢谢！麻烦你了。还有一件事不告诉你不行。这里的地形状况，在深山之中有一条小道。所以，今晚……

罗伊：等一下，您的意思是发动奇袭吗？

约迪：是的，通过这条小道，就能到达贝伦控制之下的塔拉斯城。

罗伊：明白了，就这么办。

约迪：那么再见了，祈求圣女艾莉米尔加护艾特鲁利亚军！

战斗结束。

马利那斯：阿鲁卡尔德卿……贵为艾特鲁利亚王国指派的西方三岛总督，最后还不是这样就完了……

罗伊：是呀，就算我自己，一年之前也想像不到现在会行军打仗，人的命运可能就是如此吧。其实，可能贝伦国王也一样……

马利那斯：咦？罗伊大人，那个，你手上拿着的东西，是什么来呢？

罗伊：这个吗？这个叫“炎之纹章”。

马利那斯：噢，这颗小小的宝珠……

罗伊：这是基蕾维亚公主交给我的，交托给我的时候，公主看来很痛苦呢……一定是到了最后一刻，又思念起她哥哥了吧……

马利那斯：唔……兄妹之情呢，是不是？可是冷眼旁观的话，就会觉得这事情勉强了一点。

罗伊：为什么呢？

马利那斯：对方是贝伦国王泽费鲁哦！不管怎样，他都是一个有亲手杀死父亲篡位之嫌的男人来呀，会被骨肉亲情打动，真是……

罗伊：什，什么！杀死自己的父亲？

马利那斯：咦，罗伊大人，原来你不知道吗？泽费鲁是因为贝伦先王的死才能得到现在国王的宝座，关于贝伦先王，可能是死得太突然了，出现了各种各样的黑幕流言呢。其中一个，就是儿子，即现在的国王泽费鲁……

罗伊：暗杀呢……基蕾维亚公主知道这件事吧？

马利那斯：不可能不知道的……

罗伊：……

第十八章B　撒卡的规矩

打败原艾特鲁利亚西方三岛总督阿鲁卡尔德的罗伊一行终于向着撒卡大草原进军了。自从撒卡被贝伦侵略以来，反抗贝伦和朱特族的其他部族大部分被消灭了，其中已经被贝伦击败了的库特拉族的族长，被称为撒卡最高的勇士的"灰色之狼"达杨，正率领游击队继续着抵抗运动。与撒卡的亲贝伦势力周旋的罗伊一行刚刚踏足大草原，就被现在大草原上最大的部族朱特族运用草原部族特有的战法困于阵中。

朱特族阵营。

士兵：艾特鲁利亚军在西方出现了！

蒙克：唔，把他们引到我们的阵地里，让他们知道我们的可怕吧。其他部族知道这个消息了吗？

士兵：是的，虽说对我们朱特族亲贝伦有着很强的抵触，但对艾特鲁利亚军的侵略，他们也不会坐视不理的吧。

蒙克：是啊，这回比起与"灰色之狼"的战斗要轻松许多呢，对手是侵略军嘛。

士兵：面对侵略者，要团结作战。

蒙克：对，这就是撒卡的规矩。象我们与"灰色之狼"的库特拉族之间的部族之间的战争，其他部族是不能出来管闲事的。

士兵：然后我们再跟随在贝伦大军之后……

蒙克：说得对！但现在对贝伦支配撒卡的现状持反感态度的有不少呢。

士兵：是这样的啊，现在游击队正在与贝伦和我们战斗，听说有不少部族和势力对"灰色之狼"持同情态度呢。

蒙克：那个连部族也被消灭的家伙，好像还不明白与贝伦正面作对只有死路一条的道理啊。

士兵：大城市布鲁加尔就因为反抗贝伦而被攻击，完全被占领了。

蒙克：今后我们朱特族，只要在强者之间巧妙地周旋就能获胜。为了达到这一点，就要好好利用那老掉牙的撒卡的法令了，嘿嘿。

罗伊这边

罗伊：基蕾维亚公主……今后我们的军队就会开始接近贝伦那一方了。

基蕾维亚：是的……

罗伊：伴随着的是跟贝伦军战斗的机会也增加，不久就会变成跟贝伦王国的军队展开正式的战斗吧。

基蕾维亚：……

罗伊：在那之前，我有件事情想向公主询问一下。

基蕾维亚：什么事呢？

罗伊：几天前从其他人口中听到的，泽费鲁王向贝伦先王……他的亲生父亲，下毒手篡夺王位……我认为那些话不是事实，因为……那的确不是事实吧！因为基蕾维亚公主连舍弃自己的国家的觉悟都做了，都是为了阻止他。如果泽费鲁王真的如传闻所说是个残忍的男人，公主也不会为他考虑至那种地步吧？

基蕾维亚：……

罗伊：你将炎之纹章交到我手上，并非只为要跟贝伦一战，是因为公主你觉得到最后还是不能找到你所盼望的和平之道……

基蕾维亚：罗伊殿下……

罗伊：所以，求求你，公主你可以亲口将事实说出来吗？

基蕾维亚：对不起……时间……请给我一点时间……

朱特族完全不能抵抗罗伊大军的进攻，战斗结束后。

马利那斯：非常棘手的对手啊。

罗伊：不管怎样，打败了撒卡最大的部族之后，其他的残存势力也就一气拿下吧！

马利那斯：这么说，要展开反击了吧。

罗伊：知道了他们集结的地点了吗？

马利那斯：我已经派出了人去侦察，很快就能有消息回来，请再稍等一下。

基蕾维亚：罗伊大人……

罗伊：基蕾维亚公主，你怎么了？

基蕾维亚：你不是有话要问我吗？关于王兄的事……

罗伊：……可以吗？

基蕾维亚：是呀……还是希望你在进入贝伦之前知道这件贝伦王家所忌讳的事。几天前，你问过我王兄贝伦国王泽费鲁是否曾经向先父王下毒手呢。

罗伊：是的……

基蕾维亚：如果要下结论的话，那是事实……

罗伊：那么说泽费鲁王真的是为了得到王位而将亲生父亲……

基蕾维亚：不是那样的！

罗伊：不是吗？不是为了王位暗杀先王的吗？

基蕾维亚：不是的……最先策划暗杀的……是先父……

罗伊：咦！那，那么泽费鲁王是……

基蕾维亚：忍受不了他的暴虐行径，亲手将……先父……先父他……

罗伊：到底是怎么一回事……

马利那斯：罗伊大人，找到敌人集结的场所了！唔？怎么了？你们两位？

基蕾维亚：不……呃……下次再说吧……

马利那斯：是不是我来的不是时候呢？

罗伊：不，没有这种事。那个，敌人最终的集结场所在哪里？

马利那斯：在都市布鲁加尔。

罗伊：布鲁加尔吗，曾经听说过。

马利那斯：没错，是撒卡最大的城市呢。被贝伦攻破了之后，变得荒凉了……

罗伊：这样啊……知道了，向那里进军吧！

罗伊：可是，贝伦的先王对亲生的儿子……为什么……

第十九章　B布鲁加尔攻防战

击败了草原上最大的部族朱特族之后，罗伊一行与艾特鲁利亚军来到了撒卡最大的都市布鲁加尔，它作为连结艾特鲁利亚、贝伦、依利亚三地的交通商业中心，繁荣的自由都市的历史，在贝伦侵入之后终结了。现在原艾特鲁利亚宰相在贝伦王国的保护下统治着此地。

为了将它从贝伦的手上夺回并以此作为进攻贝伦的

立足点，罗伊他们现在正朝着这地方日夜兼程。

罗安祖：唔……终于来到这里了么，而且还这么快……连战斗的准备都还没做好呢……

盖尔：敌人有我们来抵挡，阁下退进公馆里做好迎击准备吧。

罗安祖：……有胜算么？

盖尔：不试试看怎么知道？

罗安祖：连你也不知道能不能胜啊……

盖尔：那么想怎么做呢？从这里溜走？现在阁下还能有别的地方可去么？

罗安祖：唔……

盖尔：我从布尔尼娅大人那里接受了帮助阁下的命令，就会尽全力地保护阁下。所以阁下也要鼓起战斗的决心呀！

罗安祖：嗯……明，明白了……那么外面的防务就拜托了……

士兵：那样的男人就是艾特鲁利亚的宰相吗？我们要为了这样的男人而战斗吗？

盖尔：说什么呢，保护这个男人是布尔尼娅大人交给我们的使命，我们是军人，只需要考虑如何完成使命就好了。

士兵：……

盖尔：有情报说"灰色之狼"一伙也已经到了布鲁加尔的附近，不要怠慢警戒啊。

士兵：是！

另一方面。

罗伊：基蕾维亚公主。

基蕾维亚：罗伊大人……今天的战斗快要开始了呢。

罗伊：是的，没有细谈的时间了……对不起。

基蕾维亚：没关系的，这也是因为王兄的缘故……

罗伊：基蕾维亚公主。

基蕾维亚：哎？

罗伊：我能听听理由吗？为什么泽费鲁王要暗杀自己的父王……

基蕾维亚：哥哥他……和我是同父异母的兄妹。

罗伊：泽费鲁王的母亲，听说是艾特鲁利亚的公主吧。

基蕾维亚：是的，为了令艾特鲁利亚跟贝伦的关系更紧密而嫁给了父亲。可是，可是当时父王最爱的女性，其实是我的母亲……

罗伊：……

基蕾维亚：父王与王兄的母亲的婚事，据说是王族和重臣们强行决定的。由于这样，父亲不爱王兄的母亲，也对王兄感到非常厌烦的样子……

罗伊：因此泽费鲁王和贝伦先王的关系就很差了？

基蕾维亚：不是那样的，王兄为了让父王喜欢他，拼了命一般的努力呢。作为王位继承人所需要的知识和修养，还有作为率领军队的将帅的修炼都使……哥哥一天天地成长为一个毫无疑问能继承贝伦王位的王子……

罗伊：可是，为什么贝伦先王他……

士兵：罗伊大人！攻击的准备完成了！

罗伊：好的！出击吧！基蕾维亚公主，真对不起。



基蕾维亚：不用在意……

不久，战斗开始了。

尼美：哎呀，终于都要开始了呢。

达杨：好像是吧……

中年男子：是想起了被贝伦攻击时的惨况吧，这回轮到了艾特鲁利亚，真是难以忍受啊。

达杨：……

尼美：没有办法吧，这里是交通要道，谁想要干些什么的话，都要……

中年男子：喂，老婆婆你去哪儿呢？

尼美：去看打仗啊，看看你们老是谈论的罗伊将军是个什么样子呢。

中年男子：真受不了你，现在还有心情去闲逛啊！

尼美：哎唷，不要生气嘛。

战斗结束了。

尼美：呵呵，干得挺不错的嘛，年轻人。

罗伊：你，你是谁？

士兵：等一下，你不能进来，罗伊将军很忙的！

罗伊：怎么回事？

士兵：这个人吵吵嚷嚷地说要见罗伊将军你，要不要把她赶走？

尼美：听我说几句话再赶我走行不行，你会对我要说的话很感兴趣的。

罗伊：很感兴趣？

尼美：是关于一种长着人的样子，却又不是人的生物的。

罗伊（向士兵）：我暂时要和这人说说话，你们去屋子外面守着。

士兵：是！

尼美：呵呵，脸色都变了呢。

罗伊：老婆婆，你知道有关那种生物的事情吗？

尼美：他们是龙啊。

罗伊：你说的龙，不是龙骑士骑乘用的飞龙，而是贝伦军中的……

尼美：对，就是那个，就是那些在人龙战役里应该已被消灭了的龙族啊。

罗伊：老婆婆你究竟是……

尼美：我叫尼美，是在深山里研究古代黑暗魔法的，被人称作"山之隐者"的人。这次的动乱我本来只想看看热闹，后来却发现在贝伦的军队里混有些非常不吉利的东西，于是我暗中展开过调查。

罗伊：然后呢？发现什么了吗？

尼美：哼，关于那种龙存在着很多的谜团，我翻阅了许多古代的文书也没能完全了解明白，只是……

罗伊：只是？

尼美：那些家伙是想让魔龙复活！我是这样想的。

罗伊："魔龙"？就是指英雄哈尔特穆德击倒的龙族的首领么？

尼美：正是。本来无论龙的生命力也好，它的智慧也好，比起人来说都是有压倒性的优势。可是说起繁殖后代、壮大种族的能力，比起人却有完全的劣势，那就是被

认为人龙战役最终分出胜负的决定性的原因。可是，古文书中提到有只“魔龙”，却有可以生产无数头龙的能力……

罗伊：这样的能力……

尼美：存在着有这种能力的龙，也就是说，贝伦让魔龙复活，就可以控制它所生产的龙了。

罗伊：应该就是这样……

尼美：诺，就是这么一回事，有件事想跟你商量一下，为了更深入研究古代魔法，我想更深入地了解关于龙的谜，可以让我跟你们同行嘛，我会使用不少暗魔法，应该会对你们有用的。

罗伊：……明白了。关于龙的事，我们也想知道更多。这一去可能会有相当的危险性，如果不介意的话，就一起来吧！

第二十章　B灰色之狼

根据在布鲁加尔遇到的“山之隐者”的话，贝伦军中的龙的真实面目慢慢地呈现出来了。罗伊他们一面为这些话吃惊的同时，一面向布鲁加尔深处的领主官邸前进。在那里镇守的是原艾特鲁利亚宰相罗安祖。迎击罗伊他们的准备看来已经完成了。

不过，敌人的忍耐也已经到了极限……

罗安祖：阻止不了敌人攻进这里吗？事情变成这样也没办法了，就让我亲手把那毛头小孩送进地狱里去吧！

士兵：罗安祖大人，据朱特族残存势力的报告，他们将“疾风之弓”藏好后就会赶来支援的。

罗安祖：疾风之弓？那东西好像是神将器吧？管不了那么多了，一定要撑到他们来增援为止！

这边。

罗伊：这里就是领主官邸……

尼美：攻进里面的道路已经被封死了，注意那些不那么牢靠的墙壁，摧毁后继续前进吧。

罗伊：你很清楚这座建筑物的事情吗？

尼美：我嘛，在开战之前就经常到布鲁加尔城里来，或多或少还是知道一些事情的。

罗伊：尼美阁下，你知不知道魔龙会以怎样的形态存在？

尼美：不知道呢，我也对这点很感兴趣。

罗伊：前几天我思考过……莫非现在魔龙正在以人类的形态出现？

尼美：很有可能是那样，据说现在龙族全都以人类的形态存在，不知是真的还是假的？还有的传闻说在某个地方龙族以人类形态存在并和人类居住在一起。

罗伊：那巴塔村……

尼美：你在说什么呢？

罗伊：没，没什么……

尼美：详细情况不太清楚，可是的确在古文书上看过，“终末之冬”之后，龙就开始成为人的模样了。

罗伊：“终末之冬”……

尼美：应该有听说过吧？

罗伊：是的，作为古代传说学习过。那个时候，世界的秩序混乱，白昼变成黑夜，盛夏变成严冬，天空与大地，像是要拒绝所有生命般地发了狂。

尼美：是呢，只要是太古老的事情，书本上的记载都含糊其词……反正“终末之冬”就是一场改变了世界的大灾难啦。

罗伊：是什么原因呢？

尼美：呃……有一个说法是因为龙使用了巨大的魔力歪曲了自然之理，真正的原因我也不太清楚了。不过龙变成人的模样的确是由那个时候开始的，我觉得个中不无关系。

罗伊：的确如此呢。

尼美：算了，反正不是说过龙的真相就在贝伦嘛，去了就知道了。

在战斗中，罗伊终于见到了达杨。

达杨：你就是……艾特鲁利亚的将军么？

罗伊：是的。您是？

达杨：我就是达杨。

罗伊：达杨……先生？我似乎在什么时候听说过你的事。

达杨：客套话就不要多说了。我们是一直与贝伦走狗战斗着的部族，在贝伦的强大兵力下被迫隐藏起来，通过游击战继续进行着抵抗运动。你们的攻击，对我们来说是非常有利的一举击溃走狗们的机会。

罗伊：是这样啊，很高兴能帮上你们的忙。

达杨：但我们首先要确定一下，这场战争结束后，你们能尽快从这里撤兵么？

罗伊：这场战争之后？

达杨：是的，撒卡草原是撒卡住民自己的土地。艾特鲁利亚要是想取代贝伦在这里的地位的话，我们是不惜一战的。

罗伊：这场战斗之后还不能马上撤兵，因为我们还要通过这里去进攻贝伦本土……

达杨：为什么还要去进攻贝伦本土……

罗伊：现在把贝伦从撒卡的土地上赶走，只能带来一时的安宁，不把灾祸的根源彻底断绝也不要紧吗？

达杨：不，这很有必要……那个，如果没问题的话，我们也想出一把力。

罗伊：那真是太感谢了。

达杨：但是，与贝伦的战争结束之后，你们就要按约定从撒卡撤兵，明白了吗？

罗伊：当然，我很高兴这么做。

斯：爷爷……

达杨：这不是斯吗？你没事吧！

斯：这支军队是来帮助我们的，为什么帮助他们的现在就只有我一个人……

达杨：是啊，很激烈的战斗呢……

斯：爷爷，和我们大家一起战斗吧！这支军队并不是要来侵略撒卡的。

达杨：不会弄错吧？

斯：以天父地母的名义起誓……

达杨：明白了，就相信你说的话吧。

战斗结束后，公主来到了罗伊跟前似乎要说什么……

基蕾维亚：罗伊殿下……
罗伊：基蕾维亚公主，怎么会来这里的？
基蕾维亚：前面就是……贝伦了吧……
罗伊：是的，我们马上就要向贝伦进军了，在那之前……
基蕾维亚：是关于王兄的事吧……
罗伊：当时的泽费鲁王子……逐渐成长为一个可以继承贝伦的出色的人呢。
基蕾维亚：听说是那样子的。
罗伊：即使那样，贝伦先王还是疏远泽费鲁王子吗？
基蕾维亚：不如说是……被王兄杰出的成长所刺伤吧……
罗伊：咦……
基蕾维亚：父亲贝伦先王作为国王，据说也只是个才能平庸的人，因为王兄优秀的才能，父亲对他的感情更加冷淡……
罗伊：……
基蕾维亚：终于到了某一天，父亲传召王兄并对他说，给我记住，贝伦的王位将会传给适合当基蕾维亚的丈夫的人。
罗伊：咦！……那实在是太过分啦！
基蕾维亚：虽然是那样，王兄他那个时候还是回答他没有所谓……可是期待着王兄登位成为后任国王的满朝文武对那种事都极力反对。于是思前想后的父亲……
罗伊：暗杀泽费鲁王子？
基蕾维亚：一场酒席上，父王亲手在王兄的杯内下毒。对王兄来说，是第一次，也是最后一次从父亲手上接过酒杯吧……一回到房间毒就开始发作了，连续十天生死系于一线，养育王兄成人的玛德克将军将他藏匿起来，总算保住了王兄的命。
罗伊：……你的父王之后什么也没有做吗？
基蕾维亚：不……他将帮助王兄的玛德克将军以及王兄的母亲视为眼中钉，不断想办法想令他们都随王兄而去……还在病床上的王兄知道之后就伪装自己已经死去……当父王上前确认王兄的死的时候……王兄一下子从灵柩中……抽出剑……
罗伊：……
基蕾维亚：当时还年幼的我不可能明白这种事情……我所知道的只是自父亲死去那天起，王兄脸上的笑容就消失了……一直以来无论处境是多么严酷都那么和蔼可亲的哥哥……
罗伊：公主……
基蕾维亚：所以我心底里的哥哥并没有变，终有一天那个温柔的泽费鲁王兄一定会回来的……我确信会那样……一直相信着……
罗伊：原来是那样……
基蕾维亚：可是现在的王兄，已经去了一个听不见我声音的地方了。罗伊殿下，求求你，请你制止我的哥哥吧……更进一步，请你解放贝伦，还有其它各地的人民的苦难……
罗伊：即使要诉诸兵刃……这样好吗？
基蕾维亚：在我将所有的一切托付给罗伊大人时，就已经有这个觉悟了……

罗伊：明白了，我一定会为你制止泽费鲁王！向公主交托给我的“炎之纹章”起誓！

第二十一章　封印之剑

历经艰险的罗伊一行，终于向着贝伦本国进军了。目标是封印神殿。在那里，被公认为大陆最强的贝伦龙骑士团以及贝伦王国最将武将、贝伦三龙将之首的玛德克将军正等候着罗伊他们的到来。艾特鲁利亚王国与贝伦王国，将大陆一分为二的两国的正面决战就要开始了，这一天将会是这场大战中最长的一天……

郊外，贝伦的主力正布置着最后的防线，而这边，那位教团的老者再次出现在大家的面前。

约迪：罗伊阁下！总算见着你了。
罗伊：约迪司祭！发生了什么事？要你从艾特鲁利亚专程来到这里……
约迪：根据罗伊阁下送过来的信，我调查了很多事。看来贝伦已经让魔龙复活的可能性很高！
罗伊：真的吗！不过魔龙应该很久以前就被打倒了。到底贝伦用了什么办法……
约迪：看来哈尔特穆德最终并没有杀死魔龙。他好像没有打倒魔龙，而是将它封印在贝伦的深处。而那个时候封印魔龙的剑，就是传说中的……
罗伊：封印之剑？
约迪：您已经知道了吗？就算魔龙真的复活了，只要有封印之剑在手，就可以再次将它封印起来。我们艾利米努教团是这么判断的。但那件事必须要依靠罗伊殿下。所以我就赶来帮忙了。



罗伊：魔龙现在在哪里还不清楚吧？
约迪：就像那头会喷火的龙一样。如果魔龙也保持着普通人的模样的话，那么侍奉在贝伦王身边的那个叫做“黑暗巫女”的非常可疑。虽然还没有确实证据，就那位女性出现在贝伦王身边跟龙的复活几乎是在同一时期。
罗伊：……
约迪：无论怎样，龙为了适应这个难以生活的世界，使用叫做龙石的石头封存龙的力量而保持着人类的模样……那样的话，魔龙就算保持着女性的模样，也不是不可思议的事情。
罗伊：不管怎样，只有见到了那位女性，才能解开事情的真相吧。
约迪：魔龙真的复活的话，那就是人龙战役以来我们人类最大的危机！
罗伊：是啊。我会尽全力打倒它的！

战斗的号角吹响了，盖尔冲了出去。但马上，他见到了正在天空中翱翔的一对姐弟……其中一个，是他的恋人米蕾蒂……

米蕾蒂：盖尔·……
盖尔：米蕾蒂·……

米蕾蒂：我……

盖尔：什么都不用说。我们身为贝伦的骑士，各自都要为发誓效忠的主人而战，彼此一样吧。

米蕾蒂：……

盖尔：可能是最后一次见面了。我有些话要对你说。米蕾蒂，能跟你相遇真好。作为龙骑士一起钻研武艺，在战场上一起并肩作战。跟你在一起的日子，是我的人生中最快乐的日子。

米蕾蒂：我、我也……

盖尔：再见了，米蕾蒂。可能的话，真希望能够在和平的时代结识你。

米蕾蒂：等一等，盖尔，不要走！盖尔……

转过身来，盖尔看到面前的是茬斯。

茬斯：盖尔先生……

盖尔：茬斯，精神不错呢。

茬斯：盖尔先生，还是要与你一战吗？我就是不希望跟你战斗！

盖尔：太天真了，茬斯！你离开贝伦的时候，没有作过那种准备吗？你不是已经有了觉悟才跟贝伦作战的吗？

茬斯：不是的！我已经有……觉悟了。要向故乡贝伦作战……到现在也很痛苦……但，这是我自己选择的道路。我确信我是没有错的！

盖尔：那就不要迷惑，然后将妨碍自己的人打倒！不管对方是谁。

茬斯：盖尔先生……

盖尔：茬斯，你已经是一个可以独当一面的贝伦龙骑士了！下次见面的时候……记住了，茬斯！

一场恶战结束了……

艾尔菲恩：罗伊大人，这个台座上供奉着的……

罗伊：这就是封印之剑吗？

马利那斯：拔、拔不出来呀……

罗伊：它被封印了，只能用这个“炎之纹章”解开。基蕾维亚公主说过，要将它嵌入剑柄上……剑在发光呀。这样应该就能拔出来吧……这里是……封印之剑的……哈尔特穆德的记忆？那个人是？是谁呢……非常……

马利那斯：罗伊殿下？怎、怎么了？

罗伊：不，我没事。这就是……英雄哈尔特穆德用过的封印之剑……

马利那斯：总之！现在封印之剑到手了。接下来就只剩贝伦王宫了。现在不是退缩的时候呀，罗伊殿下！

第二十二章　没有结束的梦

封印之剑入手之后的罗伊一行，向着贝伦王都进军——在那里有罗伊他们必须打倒的对手。这场大战的发起人贝伦国王泽费鲁，率领着倔强的贝伦王国近卫军等待着他们的到来。罗伊他们一路直奔贝伦王都，为了替这场漫长的战争打上休止符，也为了令这片大陆从新得到安宁的日子……

泽费鲁：是吗，玛德克被打败了……

布尔尼娅：……真可惜。

泽费鲁：艾特鲁利亚的动向呢？

布尔尼娅：制压了封印之神殿之后，向着这个方向来了。

泽费鲁：唔……那就在这个王宫迎击吧。

布尔尼娅：是的，我也助你一臂之力。

泽费鲁：不，布尔尼娅，有件非交给你办不可的事。

布尔尼娅：嗯……

泽费鲁：伊多，伊多在哪？

伊多：陛下……

泽费鲁：我要在这里迎击艾特鲁利亚军，你逃离这里，在战争未结束之前不要出来。

伊多：陛下……一切遵照你的吩咐……

泽费鲁：布尔尼娅，你要保护伊多逃离这里。

布尔尼娅：怎、怎可以……请让我跟陛下一起战斗！

泽费鲁：不可以，这是一场艰巨的战斗，不能在这里失去伊多。要不然，这场战争对我来说一点意义也没有。

布尔尼娅：可是陛下！我，我……

泽费鲁：不要罗嗦了布尔尼娅。这是命令！你敢不听从我的命令了吗？

布尔尼娅：不，怎么会……

泽费鲁：伊多，就算我被杀……你知道怎么做吧？

伊多：是……遵照陛下的命令，我会为你“解放”这个世界。

泽费鲁：唔，我所作的梦不能在这里完结，只要你不死，我的梦就能得到永生。

伊多：是的……

镜头一转。

罗伊：这里就是贝伦的王宫……

马利那斯：罗伊大人，贝伦国王泽费鲁好像就在这里中心的“王之殿”。只是这座城为了避免王之殿受到攻击设了个特别的“机关”。

罗伊：那是什么？

马利那斯：盘问贝伦军的俘虏时知道的，王宫的两边深处的房间各设有一个机关，看来首先应该解除这两边的机关。

罗伊：要绕远路呢……

马利那斯：还不止呀，在那之后，还要在王之殿门前将“宝珠”举起，那么一来就能解除最后的机关，门就会打开了。

罗伊：“宝珠”？是指“炎之纹章”吧？那个我正带着，我只须向着王座那边去就可以了吧……

罗伊：不过，这么重要的情报怎可能随便就说出来……会不会是敌人的陷阱……

马利那斯：不，那家伙也说过，“那个地方由我们那些顽强的人守护着，告诉你们也不可能成功。”

罗伊：……能不能成功，不试试看是不知道的。守卫那边可能真的很厉害，不过我们不会输的！

罗伊跟泽费鲁两雄相遇。

泽费鲁：来了吗……哼，我的道路居然被这样的少年妨碍。

罗伊：贝伦国王泽费鲁……回答我一件事，为什么要侵略其他国家！

泽费鲁：……为了结束这个由人支配的世界。

罗伊：什么？

泽费鲁：人心难测、趋炎附势，对一直信赖的东西也可以满不在乎地背叛。你也应该受过不少次被人背叛的痛

苦吧？

罗伊：……

泽费鲁：嫉妒、羡慕、欲望……被那些无聊的感情左右，血亲、同伴也会相争。有我这个可爱的儿子，就有想亲手杀死他的父亲。人要支配人，人要站在人之上……这种事没完没了。

罗伊：可是你的处事手法，不就是要用人来支配人吗！

泽费鲁：……人龙战役的结局，你知道吗？

罗伊：你的祖先，英雄哈尔特穆德将魔龙打败的事迹……

泽费鲁：那是搞错了。

罗伊：搞错了？

泽费鲁：人是不应该胜利的，因为人取得胜利，这个世界就会受人支配，受无聊的感情左右，变得难以预测。

罗伊：……

泽费鲁：过错应该尽快改正，我要将这个世界交给龙，将世界从人的支配中解放出来，将人龙战役以来的一切改正过来。

罗伊：因此，你就将魔龙唤醒了，对不对？

泽费鲁：那个，要你自己亲眼确定了。

罗伊：……刚才你说要将个世界交给龙，那只不过是用龙来取代人吗！

泽费鲁：不是的，被唤醒的龙是为战斗而制造的兵器，他们并没有自我，被他们支配的世界，会是一个公平而宁静的世界吧。

罗伊：我不认为那是一个美好的世界！的确，人是被各种各样的杂念缠绕，可是，能够战胜它的，不也是人自己吗！

泽费鲁：哼……说得好听……

罗伊：我相信人的可能性！绝对不会输给对人绝望连自己也否定的你的！

两人对战之后……一人倒了……

泽费鲁：呜……我……输了吗……不过给我记住……我的……意志……是不……死的……只要人……继续支配人……悲剧……只会不断重演……

罗伊：贝伦王的末日……

马利那斯：罗伊大人，做得好！

艾尔菲恩：……不要高兴得太早。

马利那斯：又怎么啦？

罗伊：你的意思是？

艾尔菲恩：那个叫做暗黑巫女的人不见了影踪……

马利那斯：哦，应该是逃走了吧？

罗伊：是吗……

马利那斯：怎、怎么了？

罗伊：泽费鲁王的剑正在发光……它的名字好像是……

艾尔菲恩："艾奇赞古斯"……只有贝伦王才能使用的剑……

马利那斯：说起来人龙战役的传说中也有传说是八神将使用的神将器汇集在一起的时候，"龙之神殿"就会出现……

罗伊：龙之神殿……

马利那斯：人龙战役时代中龙的根据地……的确有这样的记载吧……

艾尔菲恩：是的，传说正是那样。

马利那斯：那么"艾奇赞古斯"是最后的神将器了？我还以为是哈尔特穆德的封印之剑呢。

艾尔菲恩：……说不定封印之剑并不是神将器……可能是比它们更高层次的事物……

罗伊：比神将器更高层次……封印之剑的力量，到底……

马利那斯：噢噢！又发光了！这次光变成了一束线，向着南方伸延开去！

罗伊：这束光的另一边……是龙之神殿的所在地吧？

马利那斯：如果将传说中的哪个地点推测为现在的那个地方，龙之神殿的确是在那里……

艾尔菲恩：……暗黑巫女就是魔龙的话……她在那里的可能性很高呢……

罗伊：明白了，我们去龙之神殿吧！

第二十三章 贝伦的亡灵

国王费泽鲁被打败后，贝伦王国投降了，大陆上的这场大动乱终于告一段落。但是罗伊他们的战斗还没有结束。黑暗巫女很有可能就是魔龙，按照神将器发出的指示，罗伊一行人向龙族的发源地龙殿进发。在龙殿前，贝伦三龙将的布尔尼娅将军率领着贝伦王国的残兵发起了最后的疯狂反扑。

残留的贝伦军。

布尔尼娅：那么亚安大人，伊多殿下就交给您了。

亚安：你们这些人类怎么办？

布尔尼娅：我们要在这里再向艾特鲁利亚军发起挑战。

亚安：还有战斗力么？

布尔尼娅：分散在各地的贝伦龙骑士都已经聚集起来了。

亚安：有没有胜算？

布尔尼娅：……没有多少。但我们是大陆最强的贝伦王国军，要让敌人看看我们的意志。

亚安：……你们人类有时候的行动真让人无法理解。有志气就可以提高胜利几率么？嗯，好吧，我们有我们的战术。

布尔尼娅：……我的话向大家传达了吗？

士兵：是。已经向大家传达说现在即使离开也不会治罪，去留由自己决定。

布尔尼娅：有多少人留下来了？

士兵：没有一个人离开，我们都要和将军你共同战斗。

布尔尼娅：都留下来了？这场战斗没有什么胜算，他们中很多人都有自己的家人吧，没有必要勉强自己和我一起战斗。

士兵：我们也是贝伦骑士，怎么能无耻地向敌人投降呢。

布尔尼娅：……让负伤的人，家里有小孩子和老人的人离开这里。

士兵：但是，布尔尼娅殿下……

布尔尼娅：这是命令，就这样吧。

这边，罗伊等人赶到了神殿前。

艾尔菲恩：……罗伊殿下，我军配置完毕。

罗伊：向对方派出使者了么？



艾尔菲恩：是的。但还是……没有要投降的意思。

罗伊：没告诉只要投降了不会杀他们？

艾尔菲恩：当然告诉他们了……但是，敌人还是拒绝了。

罗伊：为什么？贝伦王国都已经投降了，他们难道不知道？

基蕾维亚：……

罗伊：基蕾维亚公主……你知道是为什么吗？

基蕾维亚：是的。贝伦王国向来自认为是大陆上最强大的，这种赞誉和名声使得它无法接受被他国击败的事实。

罗伊：什么……

马利那斯：罗伊殿下，敌人出击了！

罗伊：没办法，开战吧！马利那斯，你在后方保护好公主……

基蕾维亚：不，请让我留在这，我要尽全力阻止他们，这也是我这个贝伦的背叛者惟一能做的事……

罗伊：基蕾维亚公主……

两军开战的消息传到了附近的村子。

老人：卡、卡雷尔先生，这里马上就会变成战场了……

卡雷尔：是么，我原本以为这个村子是一个世外桃源，住在这里就不会被卷入战争的……

老人：我们该怎么办……

卡雷尔：没关系，要是有什么事我会保护村子的。

老人：喔，太感谢了。能够得到被称为大陆最强剑圣的卡雷尔先生的保护，就没有什么可怕的了。

卡雷尔：我只是剑士，传言这种事随着时间的推移会变得越来越夸大。不过，说起来这次战乱也够严重的，不知道妹妹她们怎么样……

老人：……我第一次听说卡雷尔先生还有妹妹。

卡雷尔：也很久没见了，听说病倒了，希望她和丈夫、女儿能够一起过得幸福。

菲尔：伯伯！

卡雷尔：这声音，是菲尔吗！怎么会来这？

菲尔：伯伯您怎么又会在这里……

卡雷尔：在各地旅行完之后就来到这了。原本以为在这里可以远离世间的纷争，潜心研究剑术……

菲尔：伯伯，有一件事必需要告诉您……母亲她……

卡雷尔：……去世了？

菲尔：是的……

卡雷尔：……是么，我没有能帮上什么忙……对不起，在那么需要我的时候，我没有在。

菲尔：不……

卡雷尔：不过，你怎么会在这里的？这些人不像是来找我的啊？

菲尔：对，现在我们正和贝伦军战斗。

卡雷尔：你参加了战争？

菲尔：我知道伯伯您厌恶人与人之间的争斗，但是我不能看着那些因战争而受苦的人们而置之不理……伯伯，我不应该这样做吗？这有悖于剑道吗……

卡雷尔：不，没有。你选的路没有错，我也来帮助你吧。

菲尔：真的吗！

卡雷尔：嗯，你说的没有错。呵呵，真是长大了，我的印象中你还是小孩子呢。

菲尔：伯伯……

很可惜，公主没能完全说服大家，战争留下牺牲品总是永无休止地涌现的……

罗伊：这就是龙殿……黑暗巫女就在里面？

艾尔菲恩：从情况来看应该没有错，但是有一点我不放心……关于人龙战役所流传下来的一种说法……据说龙殿中隐藏着龙的力量。

罗伊：什么意思？

艾尔菲恩：龙的力量保护着龙……而且……

罗伊：龙的力量保护龙……我更不明白了。

艾尔菲恩：我的意思是说，龙殿里的龙比起在外面的会不会具有什么更加强大的力量？

罗伊：就是说我们可能无法对付？

艾尔菲恩：是。不过，如果持有神将器的话，或许……

罗伊：再上演一次人龙战役……也没有什么别的办法……好！派一些能力强的伙伴们一起进去吧！

艾尔菲恩：带谁进去要想好……一旦进去可能就没那么容易出来了……

第二十四章　传说的真实

好不容易才击败贝伦的残存军队的罗伊一行们，踏着与以前"八神将"们同样的道路，终于也来到了龙殿的内部，为的是把世界再次从"人龙战役"的不幸中解救出来，搜寻着"暗黑巫女"的踪迹。然而在这里罗伊他们被告知的传说的真实面目，是从根本上将一直以来他们所相信的东西彻底推翻的残酷的真实……

罗伊：这里就是龙殿……有一种异样的气氛。过去八神将也就是在这里战斗的吧……

红发男人：又是你们人类挡在我们面前。

罗伊：你是谁！什么时候……

红发男人：我叫亚安（ヤアン），是这个龙殿里仅剩的龙族。

罗伊：仅剩的龙族？和与我们战斗的龙族看上去不太一样啊……你就是魔龙吗？

亚安：以前所有和你们战斗的龙族都是战斗龙，并且我也不是魔龙。我是在很早以前和你们人类争夺世界霸权的纯种龙族后代。

罗伊：有什么区别？魔龙不是龙族的首领吗……

亚安：告诉你，魔龙只是为我们龙族带来荣誉的工具而已，不是什么龙族首领。

罗伊：什么！那么魔龙到底是？

亚安：你们好像对魔龙的事一无所知。

罗伊：告诉我，魔龙到底是怎么一回事？我们，不，我很想了解对手的底细！

亚安：不是不想告诉你。嗯，这样吧。我就在这个神殿的里面，你们进来接受考验吧。

罗伊：里面？你不是在这里……

亚安：你现在看到的只是我的幻影。想了解一切的话

就来找我吧。如果你具备和我战斗的实力，我就会告诉你……

制压第一个王座后

罗伊：你是……真实的还是……

亚安：这里只不过是入口，离我在的地方还远着呢，不过你们也没有想象中的那么弱。

罗伊：当然，我们也是经受了很多的考验才来到这里的。

亚安：原来如此，那我就告诉你一点魔龙的事情。魔龙并不是龙族首领，而是为了我们龙族的胜利被创造出来的。

罗伊：被造出来的？！不是魔龙创造的龙吗？

亚安：你所说的龙是战斗龙，与我这样真正的龙是不同的，战斗龙是由魔龙创造出来的。为了我们纯种的龙能够战胜你们人类，我们把龙种中最强大的神龙重新制作成为了魔龙。

罗伊：把神龙重新制作？那么说魔龙原本是……神龙愿意自己变为魔龙吗？

亚安：没有什么愿意不愿意。这是族长的命令，所以就掏出了神龙的心。

罗伊：什么！

亚安：我们非常需要神龙的力量，事关我们整个龙族的命运，必需要采用非常手段。

罗伊：需要神龙的力量……但为什么要掏出神龙的心！

亚安：想知道就继续往前走吧，让我再看看你们的实力。

制压第二个王座后

亚安：干得不错嘛，但不知道你们能坚持到哪里。

罗伊：继续咱们的谈话吧。

亚安：……有很多次，你们人类都是依靠数量上的优势打败我们。我们龙族为了扭转这种被动的局面决定集中神龙的力量制造出战斗龙。

罗伊：战斗龙……只是用来战斗的？

亚安：不错，但是神龙族反对这样做。就在我们考虑怎样利用神龙的力量的时候，神龙族突然全部失踪了。

罗伊：为什么？

亚安：大概他们不想被利用吧。虽然不知道他们去了哪里，但很幸运，我们捕获了一条神龙。

罗伊：就是现在的魔龙？

亚安：是的，就是伊多。一条身体里流着神龙血液的魔龙。她好像对神龙族的叛逃感到困惑。和你们人类不同，困惑对我们来说是一件要命的事情。



罗伊：这种不解转变成为了仇恨……

亚安：我们发现她的时候她还很小，但已经完全具备了制造出战斗龙的能力。不过却不怎么听从我们的命令。

罗伊：所以你们挖出了她的心？

亚安：是的，挖出她的心，她就会听从族长的命令。这回就说到这里吧。

制压第三个王座后

亚安：你又近了一步，不过前面的路还长。

罗伊：我会让你看到我的实力的。

亚安：你还想知道点什么？

罗伊：既然你们成功造出了魔龙，为什么还会败给人类？

亚安：我们依靠魔龙的力量使龙族逐渐强大了起来。不过之后人类也知道魔龙的存在了，他们也很清楚仅仅依靠数量上的优势是无法打倒魔龙的，便依靠魔力制造出了强力的武器……就是你们称为神将器的东西。

罗伊：这和我所知道的差不多……

亚安：人类中最优秀的战士拿着这些武器攻到了我们龙族的总部，就是这座龙殿。但是当我们龙族和你们人类的力量都集中到贝伦这个地方的时候，发生了令人意想不到的事情。

罗伊：怎么回事？

亚安：维系这个世界存在的'秩序'崩溃了。结果四季混乱、昼夜颠倒……

罗伊：是说'终末之冬'？那不是因为你们龙族滥用魔力造成的吗……

亚安：你们人类当中是这么解释的？

罗伊：最后是神将器的魔力使世界的'秩序'恢复了。

亚安：哼，看来坏事都是我们龙族干的啦，这倒符合你们人类的思维。实际上，因为人类和龙族都制造出了足以扭曲'秩序'的力量，这两种力量的冲突使得'秩序'完全崩溃了。

罗伊：那么把神将器藏起来就是为了防止'秩序'再次崩溃？

亚安：呵，藏起来是比较聪明的做法，现在好像就在你们手中吧。放心，如今的神将器已经没有以前那样大的威力了，就算你们使用也不会引起'秩序'的崩溃。看来我们很幸运，不管怎么说上次的'秩序'崩溃给我们龙族以重创。

罗伊：重创？

亚安：那才是我们龙族败给你们人类的原因……等你靠近我一些再跟你说吧。

制压第四个王座后

亚安：居然能够来到这里，不错嘛。

罗伊：继续咱们的谈话吧。

亚安：好。我们受到的重创，对于龙族来说是致命的。'秩序'崩溃后，大地和天空的力量减弱了，龙族很难再保持自己的形态。所以我们龙族把力量封印到了石头中，而把身体转变为人类的形态。

罗伊：那种石头就是龙石吧。

亚安：不错。正是因为这样我们的力量和人类之间拉开了差距。没有了龙石，我们就和普通的人类一样，甚至还要弱小。人类于是向转变为人类形态的龙族发起了进攻。

罗伊：为什么要转变为人类形态？

亚安：在新'秩序'之中，这种形态是消耗力量最小的。我们龙族在八神将的面前一批批败下阵来，我也是死里逃生。

罗伊：……你一定非常憎恨人类吧？

亚安：憎恨？只有人类才会拥有这些毫无意义的感情。在关系到种族存亡的战争中人类胜利了，龙族失败了，仅此而已。

罗伊：……

亚安：但是，下一次失败的也许就是你们人类了。我们正是利用你们人类中的贝伦国王泽费鲁使魔龙苏醒的。

罗伊：那么解除魔龙封印的还是泽费鲁国王！

亚安：是的。那么继续展现你的实力吧。

■制压第五个王座后

罗伊：亚安，你在吗？

亚安：呵，毕竟是打倒了泽费鲁的人啊，你或许有和我战斗的资格。

罗伊：魔龙和泽费鲁是怎样一种关系？

亚安：创建贝伦王国的是八神将之首哈尔特穆德，这个你应该知道吧。

罗伊：我知道。

亚安：人龙战役的时候，魔龙并没有被杀死，而是被哈尔特穆德封印起来了，你也知道吧。

罗伊：我知道。但哈尔特穆德为什么会这么做就不清楚了……

亚安：原来如此……是这样的。当八神将打倒我们龙族的族长，在龙殿深处寻找魔龙的时候，只看到了一个呆坐在那里仰望天空的人类少女。

罗伊：那就是魔龙？为什么不战斗？

亚安：因为她的心已经被摘除了，她只会听从族长的命令。既然族长已经死了，自然就会变成这样子。

罗伊：那么魔龙最后怎么样了？

亚安：八神将他们也不知该如何是好，本来以为是一条恐怖的恶龙，没想到却是一个没有灵魂的少女。

罗伊：……

亚安：但是不管怎么说魔龙毕竟还是魔龙，有人建议还是应该把它消灭。感受到了敌意的魔龙化为了龙的形态，开始攻击八神将。这只是出于一种本能的反应罢了，就像是战斗龙那样。哈尔特穆德迫不得已，拿起手中的神剑向魔龙斩去……

罗伊：封印之剑……

亚安：你们人类是这么称呼它的么，魔龙被砍到后便昏过去了。

罗伊：没有死？

亚安：是的。那把剑好像能够反映出主人的情绪。

罗伊：就是说哈尔特穆德并没有想杀死魔龙……？

亚安：哈尔特穆德对于魔龙的诞生过程有一定了解，看到伊多后发现她是这个样子，于是心生怜悯之情。我们龙族可无法理解这种感情。

罗伊：怜悯……

亚安：所以在他心中并不是真的想杀死魔龙，要是我的话，绝对不会留下有可能会给自己带来危险的隐患。

罗伊：所以，他的怜悯之心改变了剑的威力。

亚安：哈尔特穆德说服了想杀死魔龙的人，决定把魔龙封印起来。于是他在贝伦森林深处建造了神殿，魔龙被神剑和宝珠封印着，就是你们所说的封印之剑和火炎纹章。之后他又在周边建立了贝伦王国，世世代代守护这里，他的后代，现在就是泽费鲁国王。

罗伊：你为什么知道的这么清楚？连封印魔龙的事都知道，你看见了？

亚安：不是，那时候我还身负重伤，躲在一个人类找不到的地方养伤呢。这些事，是那个男人——泽费鲁告诉我的。泽费鲁是在阅读了贝伦王家传下来的文献后才知道的。

罗伊：……你怎么会认识泽费鲁国王的？

亚安：那个男人吗？想知道的话就继续前进吧。

■制压第六个王座后

亚安：你终于来到这里了，我就在前面的房间里，很久没有和人类见面了。自从人龙战役之后我就没有再踏出过这座龙殿。

罗伊：你一直在这里？

亚安：有一千年了，我一边疗伤一边在这里等待，等待让魔龙复活的机会，终于还是让我等到了。魔龙的封印解除了，我的身体里现在也充满了力量。

罗伊：你的身体和魔龙的封印有什么关系？

亚安：这个龙殿是由龙族中实力最强大的神龙的力量所支撑的。魔龙被封印后，我自然也无法恢复自己的力量。

罗伊：原来是这样……

亚安：当我发现自己重新获得了力量后，我很想知道是谁解放了魔龙，目的是什么。于是我使用了幻影前去调查，就像现在这样。现在大路上到处都是你们人类，我只能尽可能地呆在龙殿里。

罗伊：你不是说化为人形的龙族就失去了力量吗？那你现在是怎么制造幻影的？

亚安：这个龙殿是由我们龙族建造的，只有在这里即使化为人形我们也不会失去自己的力量。以我的能力，操纵幻影是小菜一碟。但是我还不能像魔龙那样制造出战斗龙。

罗伊：你操纵幻影找到了泽费鲁？

亚安：不错。我问他为什么要唤醒魔龙，那个男人却是与众不同，对于我的突然出现他一点也没有惊惶，而是反过来问我是什么人。我说我是龙族。他于是就对我说解开封印的目的就是要把世界拱手交给龙族。

罗伊：……

亚安：虽然我不知道他的真实用意，但是他就是魔龙的主人。他给魔龙下达了命令，要魔龙消灭人类，使龙族称霸世界。

罗伊：泽费鲁现在已经死了，那么魔龙会怎么样？

亚安：虽然他已经死了，魔龙仍然会寻找解放世界的机会的。

罗伊：即使主人已经死了？难道你成为了魔龙新的主人？

亚安：没有那个必要，即使主人死了，魔龙也会继续完成使命的，她只是服从命令而已，直到人类灭亡的那一

天。



罗伊：被夺去了灵魂还要完成这样的使命，怎么会这样……

亚安：你也怜悯她吗？真不明白你们这些人类。最后告诉你一件事，不管怎么样，人类与龙族是不可能和平相处的，毕竟是不同种类的生物。

罗伊：不会的！我知道有一个村子，那里人类和龙族是和平相处的。我们同样生长在这片大陆上，一定可以互相沟通的！

亚安：人类和龙族一起生活？哼，别开玩笑了。还是赶快过来让我看看你的实力吧。

结果，交手后的结果，罗伊还是胜了，靠的是封印之剑的力量。

罗伊：终于来到这里了，里面就是魔龙……

珐：罗伊哥哥……

罗伊：怎么了，珐？怎么在哭？

珐：珐也是大哥哥的敌人吗？

罗伊：怎么？

珐：什么时候……什么时候，珐也会变成那种坏坏的龙？

罗伊：等一下小珐，慢慢地，说清楚。

珐：那个老伯说过的，人与龙是不可能和平相处的……

罗伊：怎么会呢，珐在那巴塔村里不是和人们一起过着快活的日子么？

珐：可是，魔龙不就是由和珐一样的神龙变来的么？那么大哥哥们把魔龙打倒之后会怎样呢？说不定什么时候，珐也会变得象魔龙一样的……

罗伊：不用担心哟，小珐不会这样的，大家会一直和珐在一起的。

珐：真的？

罗伊：嗯！我们现在就进去解救魔龙吧。即使被称作愚蠢也好。可是，要说只要杀死被利用的、连心也被夺去的魔龙就能解决所有的问题，我是绝对不会赞同的！

珐：大哥哥你在说什么？珐一点也不明白啊。

罗伊：不明白也没什么啦。

罗伊：英雄哈尔特穆德托付给后世的责任，就由我们来承担吧！

小珐还是有些难过，在看到一直陪伴在她身边的索菲亚后，突然想到了什么似的……不断地上下打量她的身体，弄得索菲亚全身很不自在……

索菲亚：珐？怎么啦？

珐：索菲亚姐姐的身体，稍微大了一些了……

索菲亚：是、是吗？

珐：嗯，但是，为什么为什么呀。珐总是老样子一点也长不大。索菲亚姐姐以前本来也一直是那样子的。

索菲亚：大概是因为龙的血统的关系吧，我成长得很慢，不过，珐的成长还要慢……

珐：那么，为什么我一直都这个样子？为什么不能和索菲亚姐姐一样呢？

索菲亚：那是因为你是纯粹的龙，龙是近乎于长生不老的生物。而我的身体里有人类的血液，所以我也老化得更快……即使我成为了老太婆，甚至是死了，珐可能还会是那个样子，还能继续长存人世……明白吗？

珐：不明白。

索菲亚：是吗……成为大人的话，珐就明白了。成为大人的话……

珐：还有多久？很快了吗？

索菲亚：……嗯……

终章 黑暗的对面

伊多：……

罗伊：你就是暗黑巫女，不，应该是魔龙才对……

伊多：……你为什么要阻止我？

罗伊：什么？

伊多：我是注定要改变这个世界命运的。我会把世界引向正确的方向，你为什么要妨碍我？

罗伊：……不是这样的，这只是你的一厢情愿。停止吧！赋予你这个使命的人已经不存在了，你已经没有战斗下去的理由了！

伊多：……

罗伊：在想什么？战斗的理由已经没有了！

伊多：……很久、很久以前，我也曾听到过同样的话。就像和煦的微风一样的话……那时开始我就在无尽的黑暗中一直沉睡……不过陛下希望我苏醒过来。

罗伊：陛下……泽费鲁国王！

伊多：醒来以后，我已经不再是那个不知道自己该作什么的我了。

罗伊：……

伊多：我要把世界引导上正确的道路，即使再过几千个白昼，几万个黑夜……也一定要……一定要……

罗伊：……一定要战斗吗？

伊多：如果你阻止我的话。

罗伊：既然如此……

伊多：因为这是陛下的愿望，我是为了实现陛下的愿望而醒来的。

珐：不要再打下去了，呜……

罗伊：我是不会放弃的！从这支封印之剑上，我已经能感受到当年的英雄哈尔特穆德对你的怜悯之情。大家，最后的一击就让交由我来完成吧！

伊多被击败了……

伊多：我……我……唔……我……一个人……一个人……回到……黑暗中……一个人……



一切战斗都结束了，龙殿也仿佛因为失去了主人而开始崩塌。在夕阳下，就像是一头庞大的怪物在临死前的哀嚎……

过了一段时间，贝伦国的新国王的继位仪式，即将开始。

莉莉娜：罗伊，基蕾维亚公主的即位仪式快要到了呢。

罗伊：初次看见穿上正装的基蕾维

亚公主，真是语言无法形容的漂亮呀 。当初第一次见面的时候，老实说，我真的是惊叹世上竟然还有这么美的人。

莉莉娜：就是嘛。

罗伊：不过，从现在开始，基蕾维亚公主会有很多麻烦的事情在等着她……

莉莉娜：为什么?

罗伊：因为今天是借助艾鲁特利亚王国的力量而成为了贝伦王，今后就要面对国内的各种反对势力了 。

莉莉娜 怎么会那样.....

罗伊: 估计其中一定会有把基蕾维亚公主视为“为了得到王位而借助艾特鲁利亚的力量”的看法 ，她必须去面对那样的声讨。

莉莉娜：不过……基蕾维亚公主 ，一定能够越过这些难关的 。并且……总有一天一定会把贝伦建成比过去更加繁荣的国家 。她是那样高贵、聪明，并且坚强的人。

罗伊：是的，我也相信一定是那样。

莉莉娜：这以后，罗伊有什么打算呢?

罗伊：我? 我要返回费雷。担心父亲的病情，而且还必须将因为战争荒废的土地重新建设起来。

莉莉娜：那个……我……我也……

罗伊：嗯?

莉莉娜：不……没什么……说得也是……罗伊要回去了……

罗伊：莉莉娜怎么打算呢? 回奥斯迪亚吗?

莉莉娜：嗯，是的。不能遵照父亲的遗志了。

罗伊：莉莉娜是回到那里的话，真是太好了。

莉莉娜：为什么?

罗伊：因为，我随时可以来接莉莉娜的，虽然还不知道是什么时候 我一定会来的……

莉莉娜：突、然说那样的话……我还没有心理准备……不、不过……我也，一直对罗伊……

罗伊：啊，即位典礼马上就要开始了。走吧，莉莉娜，去祝贺基蕾维亚公主!

莉莉娜：啊、罗、罗伊。等一等……



莉莉娜成为了奥斯迪亚的领主，致力于国家的重建。后来，与费雷的领主罗伊结婚，解救了处于相思之苦的罗伊。因为二人的结合，使两地成为了一个国家——利基亚王国。

而当初，在大战中两次活下来的魔龙……不，这时候应该叫她为神龙族的少女伊多，却在另一个地方，过着平和的生活……

一切都结束了……没有心的魔龙少女，在经过了千年轮回之后，再一次因为人类之心的仁慈而活了下来——两次都是被封印之剑的使用者所救，这是命运轮回……

为了寻回她那失去的灵魂，罗伊将她安置在了龙的幸存者——珐那里……

珐：那个呢，那个，就是那个。叫做“树”哦。

伊多：“树”?

珐：嗯! 那棵“树”呢，有很好吃的“果实”哦。

伊多：“果实”?

珐：看看，就是上面那个，就是那个家伙啦。啊! 好痛……被果实砸到头了……

伊多：呵……

珐：呃? 大姐姐，你刚才是不是笑了?

伊多：……笑? 我吗?

珐：嗯! 刚才，你发出了“呵”的声音。哇……大姐姐笑了，大姐姐笑了!

伊多：笑? 这就是笑……

珐 嗯! 我要马上去告诉罗伊哥哥，说大姐姐她笑了!

……

伊多：“起风了……”(就像是……曾经的，很久以前的……和煦的微风一样……)

(全文完)

(感谢对本文的翻译工作作出帮助的MONKEYING等人)

《封印》恶搞图片之三

作者：盈强

以下阅读顺序为从左到右、从上到下。



班上的两个掌机迷

编绘：广州 陈杰





（紫枫：很感谢广州陈杰长期以来对“星之心画廊”的支持……下次必请客的说……当然是你请我！呵呵。）

冤大头买机蒙难记

文：GBGBGB 之笑笑

大头在高考前的几个月在不同的游戏杂志上得知了 GBA 要推出的消息，心头不觉一震！苦苦的等待终于到头了，早就听说**老任**的这款掌机的机能十分强大！又有着强大的软件商支持，怎么都得把 GBA 买到手！大头的妈妈看见他激动的样子以为他犯了**羊角风！**差点把他直接送到安定医院里去。

经历了高考，考上了一所不知名大学的大头便开始了自己的GBA补完计划！在刚入大学的几个月里他过着非人的生活，每天所吃的只是四个馒头就榨菜！咳！谁让 GBA 的吸引力那么大呢！就这样坚持了仨月，由于吃得实在是太差，以致精力极度下降，在期末考试中处处亮灯，父母的压力有点让大头受不住了。继续坚持了俩月，自己终于攒下了 500 元钱，在家里又给老娘表演了半天大头自编自演的节目，就是一直在家里随便找个调就唱：我想要 GBA……把老娘烦得头直晕终于忍不住赞助了大头 300 块钱，



但条件是大头要在家洗碗半年！

钱攒得差不多了，于是大头便开始着手搜寻各杂志上关于 GBA 的资讯！

一天在买了某本知名电玩杂志后，突然在杂志上发现了一条惊人的广告：

北京 *** 游戏精品邮购价目表

GBA 套餐 ：GBA 主机+ **送**配件（自选）价值 100 元内+ **送** GBA 新产品一款+ **送** 300 元内的卡！（这个广告里还写着琳琅满目的配件例如 GBA 电视连接器、GBA 金手指之类。）看了以后他顿时觉得这是遇到神仙了，别的不说 就光是送卡这一条就够吸引人的——送 **300 元**内的卡！对着杂志上广告写的GBA卡价目表看了一遍，300 元大概可以得到四盘 GBA 卡带，简直太物超所值了！大头激动得一夜没睡着觉，决定第二天就去买梦寐以求的 GBA。

第二天一大早，他便骑着老妈的**破**自行车出动了，怕店家不承认广告上所写的他还特地把那本杂志带在身上以防万一。那家店离大头家非常之远，他得从北城一直骑车到南城。在过了三个小时的奋战后，终于在虚脱前赶到了杂志上写的那家店，但是在周围找了N多圈怎么也没发现那家店的招牌，决定先吃完饭再继续寻找。在吃煎饼的时候突然看见个小孩拿着和他手里一样的杂志从大头身边走过去，于是他忙跟上去，发现小孩进了一间非常狭窄的小屋，在屋子的玻璃上大头竟然看见了那家电玩店的招牌！

当时大头心中一颤——

上当！！！？？？

但是既然来了还是进去看看吧。

当怀着一线希望的大头迈着颤抖的双腿（骑

车骑的）走进了那家店时，他傻眼了——这家店与想象中的电玩店非常非常不一样，看广告上写的那么一大篇估计这家店怎么着也得有一定的规模，可是没想到……在一个不足十平方米的小屋子里挤了四五个人，其中有几个是在那里玩游戏的，还有一个就是刚才进来的那个小孩，他正和老板交谈着，听着好象是关于他邮购PS2的事，大概就是他按广告上的地址汇了款以后没有等到他的机子，所以一个人从外地赶到北京来拿机子，可老板却以机子暂时没货的理由把他打发走了。

随即大头便询问起GBA的事来。

“你们这是有GBA套机吗？”大头问。

“是的。”老板**不屑**地回答。

“是这上写的吗？”大头拿出书来指着广告问。

“对，没错，不过……”老板喝了口水说，

“现在没货！”

“我……”

当时大头的头都大了——多好的借口啊！没货，说明这原来卖过，是我没赶上，我也没法说他们这是做假广告。

得！姑且就先不买套机了，他决定分着把机子买下来。这的单机倒不算贵，500元（当时别的店里都要卖到520元左右），买就买吧。

在买完了机子后大头决定挑两盘游戏，他早就按杂志上的报价计算好了，于是他直接说出了他要买的卡的名字。

“240！”

大头的头又**大**了——怎么比我算的贵一倍啊？

他忙拿出书指着报价问老板是不是算错了。

“没错！那是**以前**的报价，**现在**涨了。”

“得！那我就只能买一盘卡了，谁让我是冤大头呢！”看着剩下的钱大头想着是否应该再买个配件。正在想着，又进来个买东西的。

“您这有这个配件吗？”他也是拿着那本杂志指着问老板。

“没有，这些都**没货！**”

完了！遇到**黑店**了！

大头拿着买的GBA出了门，头也不回地就回家了。

玩了一个月后，大头发现这个GBA老是自动关机，开始还以为是电池的毛病，但是换了几次不同型号的电池后还是没有什么起色！于是大头又找到那家店。（广告上写着可以免费维修，而且店中有优秀的修理人员！）到了那却迎来了老板的铁面！

“你玩的是盗版卡吧？”老板问他。

“当然了！”大头答到。

“那就100元吧！”

“不是免费吗？“他忙问。

“只有玩正版卡才是免费保修的！”

老板义正言辞地回答。

“什么——”大头的脑袋一下子肿了，这是什么道理啊？难不成这个BOSS是在用这么一个特殊的方式推动国内正版游戏事业的发展吗？

“曲线救国”啊？大头无语了。

回到家大头一头钻到被子下回想这些天里发生的事，实在是想不通。为了一个GBA费了这么多周折，总共花去了近800元钱（只包括一台GBA主机和一盘卡）。为什么广告和现实的差别那么大？为什么游戏杂志会刊登这样的虚假广告呢？

难道电玩杂志不是为玩家服务的，而是为JS们服务的？

大头在思考了一会后急忙到某电玩论坛上发了篇帖子——

为了中国的电玩！为了玩家的利益！打击JS！打倒虚假电玩广告。

“大头——该洗碗了！”

编辑部里的掌机族

文：纱迦

在我们这个编辑部里，一共有6台GBA。这6台GBA里，除了编辑部公用的1台外，其余5台GBA分别为LIKY、紫枫、D·S、纱迦和阿修罗所有。6这个数字，说大不大，说小不小，总之按编辑部的人口总数，称为“掌机族”是毫不过分的啦！

第一次亲密接触

早在GBA发售当天，大家就有幸与这位一生下来似乎就注定要统一掌机市场的小兄弟进行了亲密接触。首发的几个游戏大家基本上都可以玩到，本来叫得最凶的是纱迦，不过玩了玩《拿破仑战记》后，就失望地放下GBA而去了。少了纱迦众人就不再顾忌什么了，五个字——“人人有功练”！玩的时间最长的当然是掌机王LIKY大人（那时候他还没有正式树起自己“掌机王”的大旗）了，他一直玩到第二天凌晨，足足玩了不下8个小时，而他玩得最多的游戏，不用说，当然是国内玩家感情最深的《恶魔城 月轮》了。他仅用了8个小时，完成度就高达79%。若不是当时他大病未愈，再加上为了得到珍稀卡片不得不把各种怪物打死一百遍，耽误了很多时间，否则FIREBALL恐怕都已经穿了。有了这8个小时的体验，LIKY饱含感情地写下了他生平的第一个GBA“黄金眼”，堪称史上最强的点评之一，如果没有看过的朋友请找到总第30期《游戏机实用技术》（2001年5月A）。

GBA过门了！

虽然大家早在GBA发售当天就已经体验到了它的魅力，不过由于GBA早期价格高得离谱，再加上好玩的游戏不多，第一台真正属于我们自己的GBA在3个月后才姗姗来迟。这台GBA是为了迎接传说中GBA第一个大作《黄金太阳》而特地购买的，不过编辑部这台GBA的第一个受益人却不是掌机王LIKY，而是纱迦。纱迦本来对GBA兴趣不大，不过领教过《黄金太阳》画面的威力后立刻惊为天人，将《最终幻想X》抛诸脑后，把这台GBA霸占了足足一个星期，所以《黄金太阳》的攻略就不是LIKY写的啦！正因为这一个星期的熏陶，纱迦从此坚定不移地走上了GBA的康庄大道——这是后话，按下不表。

由于编辑部的GBA买得早，因此屏幕比起后来大家购入的GBA来要暗一些。后来掌机一族们都有了自己的“坐骑”，也就没时间去理它了，于是这台GBA就作为历史的见证而暂时被收藏了起来。不过相信等到GBA上大作不断时，那些还没有加入掌机族的小编们一定会对GBA馋涎欲滴的，这时候这台GBA自然就摇身一变，成为数人争夺的目标了！



这台蓝色的GBA就是编辑部的GBA，由于大家平时非常爱惜，所以看上去还是像新的一样。



这就是给纱迦留下美好印象的《黄金太阳》。

LIKY

身为掌机王的LIKY，其资历也是编辑部中无人能比的。LIKY刚到编辑部时就有意自封为掌机王，可惜当时他还没有一台GBA，因此叫起来明显中气不足，其他小编也经常用这件事来开他的玩笑："还自称是掌机王，连GBA都没有。"LIKY当然咽不下这口气，很快，就在编辑部购入GBA后不久，LIKY也把他的GBA"娶"了回来。在此透露一个秘密，之所以LIKY要选择紫色，是为了日后购入GBA的周边NGC作准备。



有了自己的爱机，LIKY终于可以名正言顺地打出掌机王的大旗了。大家也可以看到，除了《黄金太阳》外，此后GBA大作的攻略基本上都是由LIKY来负责的。而LIKY也是事必躬亲，到目前为止，基本上所有的GBA游戏他都玩过，打穿的游戏更是不计其数了。面对如此成绩LIKY并没有满足，他的目光又盯上了新的目标。为了真正做到全掌机制霸，当一个真正的掌机王，他决定再购入一台WSC。当时BOSS那里只有一台"中古"WSC，而且开机后就不能关机，要想关机只能取电池。而这台掌机的价格还要两百多，当时LIKY头脑发热，一心想着："买下WSC，我的掌机神功就练成了！"不过在良师纱迦和益友紫枫的苦劝之下，LIKY终于放弃了自己的想法。数月之后，WS要出新机种的消息传来，LIKY不由得以手加额，暗自庆幸。

LIKY的掌机历史长达9年之久，这确实是非常惊人的数字，而且这还不算当年风靡全国的《俄罗斯方块》之类的"掌机"。给他留下很深印象的游戏很多，不过最深的还是要数"《风来西林》系列"、"《塞尔达》系列"和《徽章机器人》。当然还有"《火焰之纹章》系列"了，今年任天堂的《火焰之纹章 封印之剑》发售，LIKY毫不犹豫地买下了《火焰之纹章 封印之剑》的限定版，于是晚上的时间基本上都交给了它。如今这套限定版已经和他的手机、数码相机、GBA一样，成为生命中不可缺少的部分了。至于LIKY最希望在GBA上玩的游戏，还是《风来的西林》系列，相信这并不是一个梦想。



阿修罗

阿修罗是编辑部里的后起之秀，但玩掌机的劲头丝毫不逊于LIKY，他的GBA比LIKY还要先买，现在大有篡掌机王宝座之势。阿修罗玩掌机的时间也不短，不过过去的掌机都是找同学借的，玩得兴起时就要还给人家，十分不爽。后来上了大学，时间充裕了，于是就买了自己的掌机，从此宣告正式走上了掌机的道路。

在GB生涯中，阿修罗很喜欢任天堂的王牌作品《口袋妖怪》，特别是《口袋妖怪·黄》，角色表情丰富可爱，令人爱不释手。后来又慕名去玩《游戏王》，也是一玩就上瘾。刚开始时觉得规则复杂，后来反而觉得太简单了。这两点正好和LIKY形成互补，可谓是一对天造地设的好搭档。

阿修罗购入GBA是在去年暑假，当时随机只有一盘《月轮》，反反复复玩了不知多少遍。不过幸好他是从GB时代过来的人，《月轮》玩厌了玩玩GBC上的《塞尔达》、《风来西林》，倒也不错，何况还会





阿修罗喜欢的游戏很多，例如GBC的《瓦里奥2》、GBC的《瓦里奥3》、GBA的《瓦里奥ADVANCE》，总之只要和“瓦里奥“沾边的游戏他都很喜欢。看到这次E3展上公布了NGC版的《瓦里奥》，阿修罗从此坚定了买NGC的决心。其实除了《瓦里奥世界》以外，阿修罗喜欢的游戏还有很多很多，比如今年任天堂的SLG大作《火焰之纹章 封印之剑》，LIKY买的是限定版，而他就买了一套普通版。虽然普通版和限定版的价格相去甚远，不过这并不能说明阿修罗对《火焰之纹章》的感情就比LIKY差。每个人都有自己喜欢的游戏，对自己喜欢的游戏可以用各种方式来表达，相信大家一定也同意这个观点。

追加新要素呢。后来到了编辑部，玩掌机的朋友多了起来，大家彼此间互相交流，玩到的游戏也越来越多。

紫枫

一向不显山露水的紫枫其实才是编辑部里最强的掌机迷，因为他玩过所有的掌机，包括NGPC、WS，这一点就连LIKY也自叹弗如。紫枫的掌机生涯始于7年前，喜欢上掌机的原因竟然是“很刺激”（汗）。为了玩尽天下掌机，紫枫就开始了他宏伟的换机计划：首先是买来一台超薄黑GB，然后加钱换了一台透明紫色的GBC，接下来对掌机有些厌倦，于是卖掉了GBC转攻松下随身听。数月之后发现自己还是离不开掌机，于是加了些钱又换了台GBC。（当然随身听也是一路换过来玩到现在啦，现在用着的是韩国JNC SSF-664型mp3。）后来又再次厌倦了掌机生涯，于是就卖了GBC，加钱买了台DC，最后出于对SNK的尊敬，又卖掉DC买了台NGPC。不过事情还没有完，他最后又加钱买了WS和GBA。对于这一系列“五马换六羊，六羊换七鸡”式的交易，我们只能甘拜下风。不知他的这台GBA又能撑到什么时候。

紫枫最喜欢的掌机游戏是GB的《热斗96》和“《瓦里奥》系列”，当然还少不了他的最爱——“《恶魔城》系列”。去年暑假他买GBA时穷得一文不名，只能望着《月轮》兴叹，不过后来有钱之



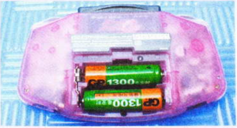
后，立马花高价买了一盘。这次的《白夜协奏曲》他也是第一时间就将其打穿，不过事后他也对自己这种牛嚼牡丹式的玩法有些后悔，好在《白夜协奏曲》的隐藏要素很多，这才弥补了他的遗憾。

上次在他画廊里提到过一个连机带卡被偷的朋友小叶，现在紫枫的爱机以及所有卡都借给小叶去了，所以现在天天只能靠玩手机过日子。“强码”也因此练得更为“恐怖”了……

纱迦

比起紫枫、LIKY、阿修罗，纱迦的掌机资历要逊色很多，不过早在纱迦8岁时，就已经接触过诸如《潜艇救人》、《警察抓小偷》之类的原始掌机雏型了。纱迦玩过的掌机游戏不多，不过玩过的游戏都非常精通。每次提到掌机，纱迦经常炫耀自己《六个金币》一命不死的通关记录、《银河战士》如何将全部异形绳之以法的辉煌历史，当然这也是纱迦惟“二”能够在掌机王面前炫耀的资本。

纱迦由于经历过漫长的FC、MD时代，对以卡



纱迦的粉红色可爱型GBA，天天放在枕边待机哟！

带为媒体的游戏机产生了恐惧症，再加上GB的画面总是那么抽象含蓄，所以对GBA本来是不屑一顾的。不过《黄金太阳》的出现扭转了这种看法，而后来光荣要推出GBA版《三国志》的消息更是一个巨大的刺激。因为光荣的《三国志》一向是纱迦的最爱，光是MD版的《三国志Ⅲ》就通关过数十遍，实在是感情深厚。再加上卡带虽然有着诸多弊端，但没有读盘却是连XBOX都比不上的优点。于是，在一个阴雨连绵的下午，纱迦也购入了自己的GBA。

真是不买不知道，一买吓一跳，买了GBA后才发现原来GBA这么好。举个例子，去年过年回家时，大家等火车等得焦头烂额，不过有GBA的人就不一样了，《快打旋风》还没通关，车就已经来了。虽然画面不能和PS2比，但这种"到哪里都可以游戏"的感觉就算是PS9也比不上。纱迦最希望在GBA上推出光荣的《大航海时代》，相信这也是很多玩家所希望的吧？有《三国志》的先例，移植《大航海时代》对光荣来说可谓不费吹灰之力，让我们拭目以待。



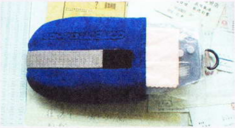
这就是促使纱迦加入掌机族的元凶：《三国志》。

D·S

和纱迦有些类似的是，D·S也是为了一款游戏而买的GBA，这款游戏就是《机战A》。不过D·S在掌机上的资历并不浅，早在《第二次超级机器人大战G》流行的时代就已经开始了他的掌机生涯。D·S常常告诉大家，他之所以今天能够自称"机战之鬼"，都是因为这款《第二次超级机器人大战G》。也正是因为这款游戏，他才正式走上《机战》这条道路。此外D·S还玩过GBC上的《心跳回忆》、《樱大战》（好像都是他的老本行啊……）。

D·S玩游戏不像其他人，每天都玩，但点到为止。不过当年他玩GB疯狂时可不是这样，据他说有一次在两个星期内，GB就放在枕边，起来就玩，玩了就睡。由于他睡觉不老实，不幸的GB总是从枕边滑下作自由落体运动，一共摔了五十多次，不过结局是……居然没坏！

D·S的GBA是和LIKY一起购入的，不过他至今也只有两盘卡而已，一盘当然是《机战A》，另一盘就是《街霸Ⅱ X》，算起来也是对过去街机生涯的一种回忆吧。当然他现在已经有了新的目标，那就是《机战R》。D·S最希望在GBA上玩的游戏，除了肯定要一代一代接着出的"《机战》系列"外，就是CAPCOM的《圆桌骑士》。希望《快打旋风》还算不错的成绩能够带来GBA版的《圆桌骑士》。


D·S的爱机，全新度99.9%，共三层保护！

独乐乐，与人乐乐，孰乐？

掌机的最大优点就是可以在各种环境中游戏，但能够和几个好友一起联机对战，这才是GBA的精华所在！在编辑部的掌机族里最先流行的联机游戏是《马里奥赛车》，由于游戏实在好玩，最后连非掌机族的SOUL、邪魔天使都嬉皮笑脸地要求凑一份子。后来邪魔天使买了GT FORCE，邀请LIKY玩《GT赛车3》，没想到LIKY竟然以不能丢乌龟壳为由拒玩！《马里奥赛车》的风刮过后，又流行起对战《街霸》、《拳皇》，最后当然就是《光明之魂》了。每天晚饭后，4台GBA凑在一起，4个脑袋人头簇动，那情况真是壮观。希望各位玩家不要放弃了GBA的这一大功能，让你们的GBA发挥出200%、300%甚至400%的作用吧！

GBA游戏发售表

6月

06-06	恶魔城白夜协奏曲	キャッスルヴァニア～白夜の协奏曲～	KONAMI	A·RPG	4800
06-14	家庭网球 ADVANCE	ファミリーテニスアドバンス	NAMCO	SPG	4800
06-21	决战实况棒球	ガチンコプロ野球	NOW PRODUCTION	SLG	4800
06-27	花札 纸牌 麻雀 和洋中	花札トランプ麻雀 デパチカ 和洋中	GLOBAL · A · ENTERTAINMENT	TAB	3980
06-27	V 拉力 3	V-RALLY3	INFOGRAMES	RAC	4800
06-27	爆转陀螺 爆斗! 超磁力战斗!!	爆转シュートベイブレード いくぜ!爆斗!超磁力バトル!!	BROCOLI	ACT	4800
06-28	黄金太阳 失落的时代	黄金の太阳～失われし时代～	NINTENDO/CAMELOT	RPG	4800
06-28	恐怖惊魂夜 ADVANCE	かまいたちの夜 ～アドバンス～	CHUNSOFT	ETC	4800
06-28	可爱宠物店物语 3	かわいいペットショップ物语 3	Pacific Century CyberWorks	SLG	4800
06-28	原音 2 二重奏	Natural2 DUO	OMIGA PROJECT	ADV	6800
06-28	家庭明星职棒	ファミスタアドバンス	NAMCO	SPG	4800

7月

07-04	死亡弹珠台	ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド	SEGA	TAB	4800
07-04	信长异闻	信长异闻	GLOBAL · A · ENTERTAINMENT	SLG	5800
07-04	怪兽之门	モンスターゲート	KONAMI	RPG	4800
07-04	游戏王对战怪兽 7 决斗都市传说	游戏王デュエルモンスターズ 决斗都市传说	KONAMI	RPG	4800
07-05	樱桃小丸子狂欢节	さくらももこのウキウキカーニバル	NINTENDO	ETC	4800
07-05	哈罗机器人英雄机器人争夺战	ハロボッツ ロボヒーローバトリング!!	SUNRISE INTERACTION	RPG	5800
07-18	皮诺比和菲比	ピノビィー&フィービー	HUDSON	ACT	4800
07-18	迪士尼体育：足球	Disney Sports：Soccer	KONAMI	SPG	5800
07-18	古惑狼 ADVANCE	クラッシュ・バンディクー アドバンス	KONAMI	ACT	4800
07-18	棋魂 2	ヒカルの棋 2	KONAMI	TAB	4800
07-19	超魔界村 R	超魔界村 R	CAPCOM	ACT	4800
07-19	终极火焰职业摔角 梦之团体运营	ファイナルファイヤープロレスリング梦之团体运营	SPIKE	ACT	5980
07-19	正邪幻想曲 ZERO	BLACK / MATRIX ZERO	NEC	RPG	5800
07-19	炙热之轮 Advance	Hot Wheels アドバンス	ALTRON	RAC	4800
07-19	胜负师传说 哲也	胜负师传说 哲也	ATHENA	TAB	5800
07-19	徽章机器人 G 铠甲版 / 锹型版	メダロットGカブトバージョン / クワガタバージョン	NATSUME	ACT	4800
07-20	冰河世纪	アイス・エイジ	UBI SOFT	ACT	4800
07-25	捉鬼陷阱	ゴーストトラップ	Eidos Interactive	AVG	5800
07-25	迪士尼体育：美式足球	Disney Sports：American football	KONAMI	SPG	5800
07-25	迪士尼体育：滑板	Disney Sports：Skateboarding	KONAMI	SPG	5800
07-25	泡泡龙 旧 & 新	バブルボブル OLD&NEW	MediaKite	ACT	4800
07-26	昆虫博士 我的捉虫	昆虫博士 ボクのムシつかまえて!	J · WING	RPG	5800
07-26	花店的故事 GBA	お花屋さん物语 GBA	TDKCORE	SLG	4800
07-26	仓鼠天堂	ハムスターパラダイスあどばんちゅ	ATLUS	SLG	4800
07-26	通灵王 超占事略决 2（暂称）	シャーマンキング 超占事略决 2	KING RECORDS	ETC	4800
07-26	心跳梦系列（1） 成为卖花人吧	ときめき梦シリーズ お花屋さんになろう	MTO	SLG	4800
7月	V MASTER CROSS	Vマスタークロス	SUCCESS	TAB	5800
7月	加查斯特 戴那装置 红 / 蓝	ガチャステ! ダイナデバイス レッド / ブルー	SMILESOFT	SLG	价格未定
7月	东京喵喵	はめパネ 东京ミュウミュウ	TAKARA	PUZ	4800
7月	高热棒球大联赛 2003	ハイヒート・メジャーリーグ・ベースボール 2003	TAKARA	SPG	4800

8月

08-02	超级机器人大战 R	スーパーロボット R	BANPRESTO	S·RPG	5800
08-02	太空侵略者 EX	スペースインベーダーEX	TAITO	SHT	4200
08-08	GREATEST NINE	グレイテストナイン	SEGA	SPT	5800
08-08	创造职业棒球队 ADVANCE	プロ野球チームをつくろう! アドバンス	SEGA	SLG	5800
08-09	米奇和米妮的魔法任务	ミッキーとミニーのマジカルクエスト	NINTENDO	未定	4800

08-09	宠物伙伴 ADVANCE 系列（3）可爱小猫	なかよしペットアドバンスシリーズ ③ かわいい子猫	MTO	SLG	4800
08-23	钻子先生 ACE 不可思议的帕库太利亚	ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア	NAMCO	ACT	4800
8月上旬	啄木鸟乌迪	ウッディーウッドペッカー	KEMCO	ACT	价格未定
8月	疯狂蛋	エゴマニア －つかんで! まわして! どっすんぱず～る－	KEMCO	PUZ	4800
8月	风之克罗诺亚 G2 梦之冠军锦标赛	风のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント	NAMCO	ACT	价格未定
9月					
09-05	J 联盟创造职业球会 AVDANCE	JLEAGUE プロサッカークラブをつくろう! アドバンス	SEGA	SLG	5800
09-06	传说的斯塔菲	传说のスタフィー	NINTENDO	ACT	4800
9月	游戏店经营	でじこミュニケーション	BROCCOLI	ETC	价格未定
9月	超级马里奥 ADVANCE3	スーパーマリオアドバンス 3	NINTENDO	ACT	价格未定
10月					
10月下旬	巴尔达冲刺（暂名）	バルダーダッシュ（暂名）	KEMCO	PUZ	价格未定
10月	Magi-Nation（暂名）	マジャイネーション（暂名）	EPOCH	RPG	4800
10月	星之卡比 GBA（暂名）	星のカービィ GBA（暂名）	NINTENDO	ACT	价格未定
10月	世界传说 换装迷宫 II	テイルズオブザワールド なりきりダンジョン I	NAMCO	RPG	价格未定
11月					
11月	哈利·波特和秘密房间	ハリー・ポッターと秘密の部屋	EA · SQUARE	ACT	价格未定
11月	风之克罗诺亚 ARPG（暂名）	风のクロノア アクション RPG（暂名）	NAMCO	A-RPG	价格未定
12月					
12月	塞尔达传说 GBA（暂名）	ゼルダの传说 GBA（暂名）	NINTENDO	A-RPG	价格未定
12月	智力语言（暂名）	ことばのパズル もじぴったん（暂名）	NAMCO	PUZ	价格未定
12月	幻想传说	テイルズオブファンタジア	NAMCO	A-RPG	价格未定
2002 年内					
2002 年夏	大金刚 椰子窃贼（暂名）	ドンキーコング ココナッツクラッカー（暂名）	NINTENDO	PUZ	价格未定
2002 年夏	疯狂追击	クレイジーチェイス（暂名）	KEMCO	ACT	价格未定
2002 年秋	电梯大战 旧 & 新	エレベーターアクション OLD&NEW	MediaKite	ACT	价格未定
2002 年秋	西尔克和科顿	シルクとコットン	KIKI	ADV	价格未定
2002 年秋	神奇口袋（暂名）	ファンシーポケット（暂名）	JORUDAN	SLG	4800
2002 年冬	迪士尼体育：篮球	Disney Sports：Basketball	KONAMI	SPT	5800
2002 年冬	迪士尼体育：滑雪	Disney Sports：Snowboarding	KONAMI	SPT	5800
2002 年	街头霸王 ZERO3 ↑（UPPER）	ストリートファイターZERO3 ↑（アッパー）	CAPCOM	FIG	4800
2002 年	译名未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	IDEA FACTORY	PUZ	4800
2002 年	口袋妖怪 GBA（暂名）	ポケットモンスターゲームボーイアドバンス版（暂名）	NINTENDO	RPG	价格未定
2002 年	柏青哥完全攻略 ADVANCE 大地带·狂欢节之夜	パチスロ完全攻略アドバンス ギガゾーン・カーニバルナイト	SYSCOM ENTERTAINMENT	SLG	4800
2002 年	滚滚棒天堂（暂名）	くるりんパラダイス（暂名）	NINTENDO	ACT	价格未定
发售日未定					
	洛克人 EXE3（暂名）	ロックマン エグゼ 3（暂名）	CAPCOM	RPG	价格未定
	金鱼物语 GBA	ご金鱼物语 GBA	culturebrain	SLG	4800
	灰姑娘 GBA	シンデレラ GBA	culturebrain	SLG	4800
	青蛙过河	フロッガー	KONAMI	PUZ	价格未定
	大金刚飞行员（暂名）	ディディーコングパイロット（暂名）	NINTENDO	RAC	价格未定
	鲁纳之炎（暂名）	ルナプレイズ（暂名）	NINTENDO	RPG	价格未定
	军刀之狼（暂名）	サーベルウルフ（暂名）	NINTENDO	ADV	价格未定
	译名未定	まじこね	SOFTMAX	PUZ	4800
	梦幻怡格（暂名）	ムゲンボーグ（暂名）	KONAMI	未定	价格未定
	GAMEBOY 合集 4（暂名）	ゲームボーイギャラリー4（暂名）	NINTENDO	ETC	价格未定
	洛克人和佛尔特（暂名）	ロックマン＆フォルテ（暂名）	CAPCOM	ACT	价格未定
	GAMEBOY 战争 ADVANCE	ゲームボーイウォーズ アドバンス	NINTENDO	SLG	4800
	马穴大作战（暂名）	马穴大作战（暂名）	NINTENDO	ETC	价格未定
	GAMBOY 音乐（暂名）	ゲームボーイミュージック（暂名）	NINTENDO	ETC	6800

图书在版编目（CIP）数据

掌机王／游戏机实用技术杂志社编. —西宁：青海人民出版社，2002.7
ISBN 7-225-02120-6

Ⅰ. 掌… Ⅱ. 游… Ⅲ. 游戏卡—基本知识
Ⅳ. G899

中国版本图书馆CIP数据核字（2002）第044237号

掌机王（第一辑）

游戏机实用技术杂志社 编

出版：青海人民出版社（西宁市同仁路10号）
发行：邮政编码810001 电话6143426（总编室）
发行部：（0971）6143516 6123221
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
经销：新华书店
开本：850mm × 1168mm 1/32
印张：6.5
字数：227千字
版次：2002年7月第1版
印次：2002年7月第1次印刷
印数：1-50000
书号：ISBN 7-225-02120-6/J · 330
定价：16.00元

版权所有 翻印必究

（书中如有缺页、错页及倒装请与工厂联系）

上海智力苑电玩超市

暑假了，到我们这里来看看！让您感觉一下从未有过的 GAME 气氛。





好酷喔！



本公司开业八周年以来，一直以“新、快、齐”为特色，完善的售后服务为宗旨，深受广大玩家的信赖，为了回报玩家，特此推出暑期电玩让利大行动：



100%免引导

现场改装

PS2主机 全套（主机+AV线+原装手柄）免引导

暑期特价 1400元（不做虚价，现货供应）

希望与全国各地游戏机店家合作，共同开拓 PS2 主机市场。

专业维修

各种主机维修

现场维修

零售兼批发台湾 DVD 动画、卡通 D5、D9

卡通游戏人物 T 恤衫、手办、卡通扑克近百种

GBA 主机 4×× GBA 所有节目 15 元搞定？

新到一批卡通游戏 T 恤衫，有千类品种，任意挑选！

别忘了上海



闸北总店：上海市汾西路 652 号（公交 46 路、95 路、865 路、110 路、551 路、206 路、912 路、527 路均可到达）

联系电话：021-56884803　传　真：021-66830188

邮编：200435　收款人：孙建伟





ISBN 7-225-02120-6

9 787225 021201 >

ISBN 7-225-02120-6/J·330

定 价: 16.00 元